AJÁNDÉK LG DVD-ROM AZ ELŐFIZETÉSHEZ!

részletek a lapban

+32 oldal HARDWARE melléklet!

SIEGE OF AVALON COLLECTORS EDITION
TELJES KALANDJÁTÉK

6 JÁTÉK AZ EGYBEN!

pc. games

2004-5/6

- TAKTIKAI AKCIÓJÁTÉKOK
- VIZUÁLIS JÁTÉKTUNING
- N-GAGE QD

LEXIKON

fókuszban

HITMAN CONTRACTS

EXKLUZÍV TESZT + VÉGIGJÁTSZÁS

47 VARIÁCIÓ EGY BŐRKESZTYŰS KÉZBEN...

728 értékelést % osztottunk szét ebben a számban jófejek voltunk...

PAINKILLER

HALÁLI HÉTVÉGE A POKOLBAN

BÉTATESZTEK

CSAK NÁLUNK!

- GROUND CONTROL 2
- DUNGEON LORDS
- KULT
- SHREK 2
- UTOPIA CITY

AZ ELSŐ KÉPEK!

+ BROTHERS IN ARMS

CD tartalom:

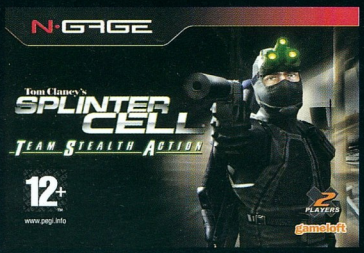
2 BONUS TELJES JÁTÉK!!!
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
ÉS WORMS BREAKOUT

- 15 Teljes RETRO játék feldolgozása
- Topdemók: Syberia 2 , UEFA EURO 2004
- Video válogatás: Driv3r, Bard's Tale
- Képmutató a legújabb játékokból
- A Siege of Avalon mind a 6 része

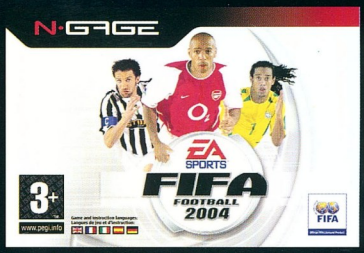
GAME PRESS

2004 május 1980 Ft

Készen állsz az igazi kihívásokra?



Kizárólag az N-Gage™-en:
Kétféle többjátékos mód
• Bluetooth



Kizárólag az N-Gage™-en:
Vezeték nélküli többjátékos mérkőzés
Bluetooth kapcsolaton keresztül

Kizárólag az N-Gage™-en:
Öt többjátékos szint Bluetooth kapcsolaton keresztül

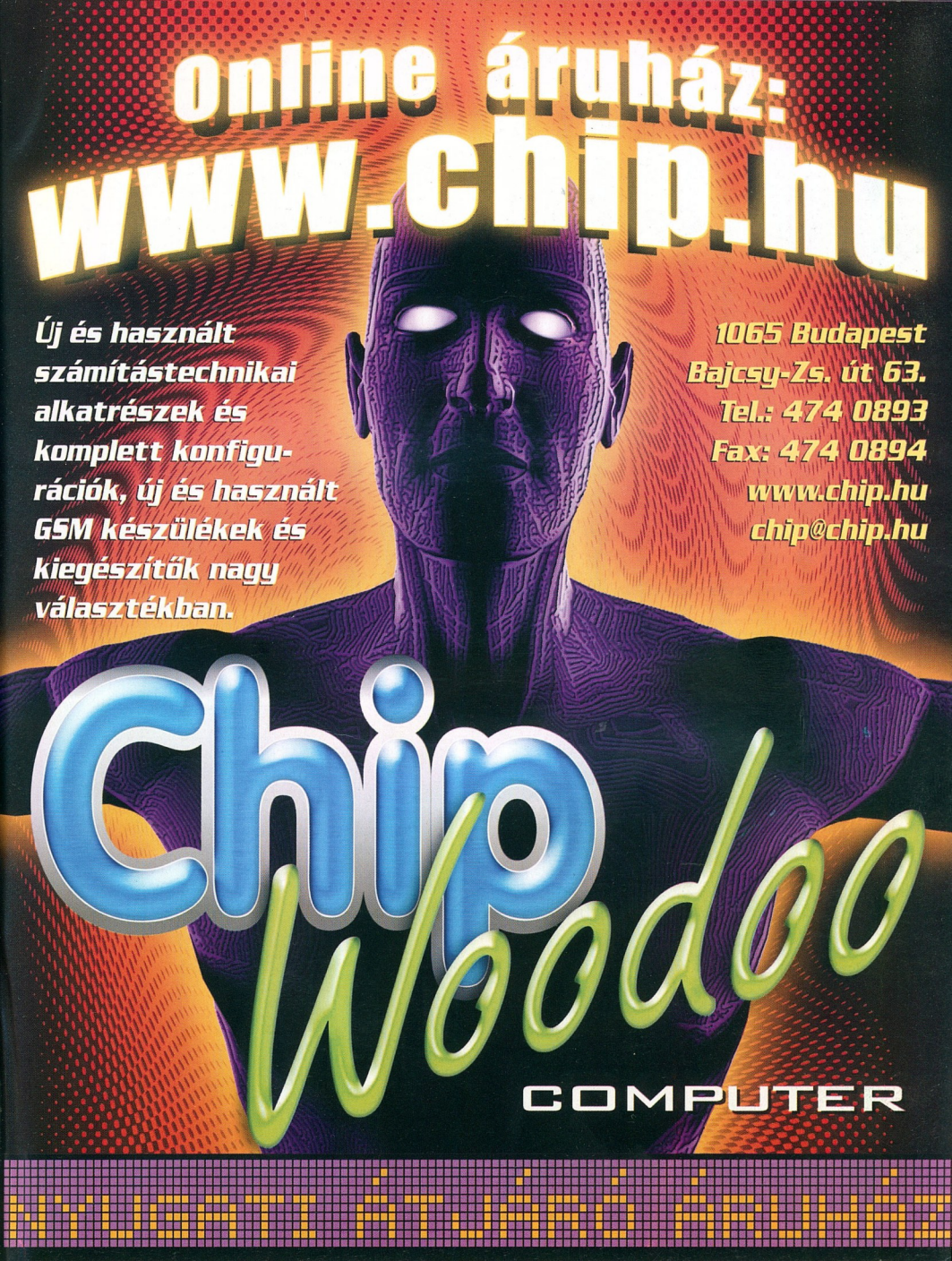
Kizárólag az N-Gage™-en:
Öt többjátékos szint Bluetooth kapcsolaton keresztül

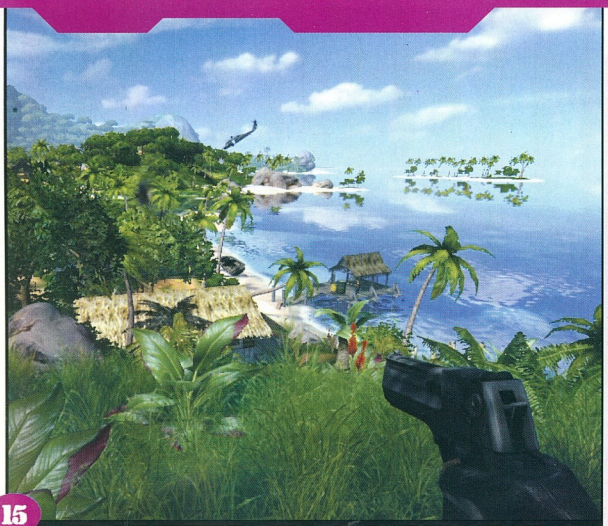
Vezeték nélküli többszereplős játék
Játékok a legismertebb fejlesztőktől
3D-s grafika
Bluetooth
MP3-lejátszó és FM-rádió
Háromsávos mobiltelefon
n-gage.com

N-GAGE
NOKIA

bárhol
bárkivel

Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia és az N-Gage a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye. © 2004 Gameloft. Minden jog fenntartva. A Gameloft és a Gameloft logó a Gameloft S.A. bejegyzett védjegye. A Ubisoft Entertainment által engedélyezve. A Splinter Cell és Sam Fisher a Ubisoft Entertainment védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. A Rayman®, a Ubisoft és a Ubisoft logó a Ubisoft Entertainment védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. © 2003 Electronic Arts Inc. Az Electronic Arts, az EA SPORTS és az EA SPORTS logó az Electronic Arts Inc. in védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. Hivatalosan a FIFA által engedélyezett termék. The FIFA Logo © 1977 FIFA™. A gyártás az Electronic Arts Inc. által engedélyezve. A játéknevek és karakterek használatát a The International Federation of Professional Footballers "[FIFPro]", nemzeti csapatok, klubok, és/vagy ligák engedélyezték. © 2003 MLS. Az MLS, az MLS logó, a Major League Soccer és az MLS team ismertetőjegyei a Major League Soccer LLC tulajdonát képezik. Minden jog fenntartva. Minden említett termék, cégnév, márkanév és logó tulajdonosaik védjegyoltalma alá esnek. Egyéb említett márkanevek tulajdonosaik védjegyoltalma alá esnek. Az EA SPORTS™ az Electronic Arts™ márkája. Red Faction® –© 2003 THQ Inc. A Red Faction®, a THQ, a THQ Wireless és a vonatkozó logók a THQ Inc. védjegyei vagy bejegyzett védjegyei. Minden jog fenntartva. Egyéb említett márkanevek tulajdonosaik védjegyoltalma alá esnek. Fejlesztette a Monkeystone Games Inc. A Monkeystone Games és a vonatkozó logók a Monkeystone Games Inc. védjegyei. Minden jog fenntartva.

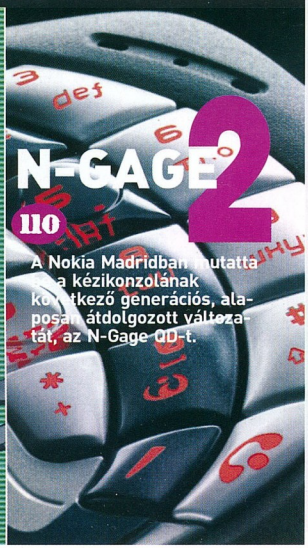

online áruház:
www.chip.hu
Új és használt számítástechnikai alkatrészek és komplett konfigurációk, új és használt GSM készülékek és kiegészítők nagy választékban.
1065 Budapest
Bajcsy-Zs. út 63.
Tel.: 474 0893
Fax: 474 0894
www.chip.hu
chip@chip.hu
Chip
Voodoo
COMPUTER
NYUGATI PÁLYAUDVARNÁL



15
PIXELBOMBA!

Bármibe lefogadom, hogy ha valaki megkérdi, hogy mi értelme van egy teljes konfiguráció árát meghaladó összegért videokártyát vásárolni, nehéz pontos, és megnyugtató választ adni rá.. Van-e különbség a különböző gyártók kártyáinak képe között? Melyik kártyán futnak gyorsabban a játékok? Mi az a bump mapping, antialiasing vagy VSYNC? Ezekre, és az ezekhez hasonló kérdésekre kerestük a válaszokat, mindehhez kipróbáltuk az összes jelenleg kapható fontosabb videokártyát. A tesztek mellett lefuttattuk a nagyobb gépigényű programokat, hogy valós képet kapjunk a kártyák tudásáról, és a különböző effektek hatásairól.

113
YU-GI-OH!
A manga alapú kártyajátékok mindig is nagy népszerűségnek örvendtek, így nem csoda, hà a Yu-Gi-Oh! is sikerszériának tűnik.



110
N-GAGE 2
A Nokia Madridban mutatta be a kézikonzolának következő generációs, alaposan átdolgozott változatát, az N-Gage QD-t.

KIEMELT BEMUTATÓK

26
Brothers in Arms
A Gearbox-os fiúk nem ülnek tétlenül a sikert, csillogást élvezve, inkább a Call of Duty babérjaira törnek.

43
Ground Control 2.
A Svédek forrón eszik a kását! Immáron másodszorra is megreformálják a valósidejű stratégiák világát.

64
Kult: Heretic Kingdoms
A rengeteg névváltozáson átesett RPG a szerkesztőségünkben járt, és elvarázsolt mindenkit.

73
Flat-Out
A program fejlesztői rájöttek, hogy a játékosok legjobban a törést-zúzást szeretik az autós játékokban.

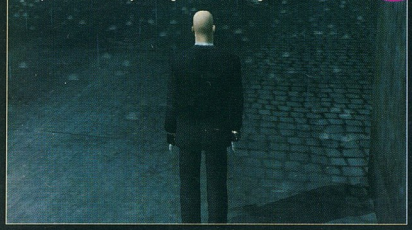
TARTALOM

CÍMLAPSZTORI

HITMAN 3: CONTRACTS

A 47-es ügynököt szinte mindenki ismeri, de még így is maradt jó néhány sötét folt a múltjában. Egészen mostanáig...

32



TOCA RACE DRIVER 2.

A Codemasters egy ügyes trükkel összehozta szinte az összes létező autós bajnokságot, és mindezt a legfinomabb körítésben tálalta.

76

PC.GAMES A HÓNAP JÁTÉKA

AKCIÓ

TAKTIKAI AKCIÓJÁTÉKOK 23
BROTHERS IN ARMS 26
UTOPIA CITY 28

SHREK 30
HITMAN CONTRACTS 32
COUNTER STRIKE: CZ 38
PAINKILLER 40

KALAND/RPG

NEVEREND 63
KULT: HERETIC KINGDOMS 64
DUNGEON LORDS 66
SYBERIA II 70

HARDWARE

PCI EXPRESS 83
HARDWARE HÍREK 84
ASZTALI DVD FELVEVŐK 2. 88
FOXCONN ALAPLAPOK 90
NOKIA 6230 93
PHANTOM 94
THERMALTAKE HÁZAK 96
THERMALTAKE H TŐK 97
XBOX AZ AUTÓBAN 98
NVIDIA 6800 ULTRA VS. ATI X800 102
„HÁZMESTEREK" A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁBAN 104
XP M HELYTITKOK 2. 108

STRATÉGIA

GROUND CONTROL 2. 43
PERIMTER 46
WARHAMMER 40000: DOW 48
ARMIES OF EXIGO 50
SETTLERS V 54
AGAINST ROME 56
SINGLES 58
BLITZKRIEG: BH 60

SZIMULÁTOR

FLAT-OUT 73
UEFA EURO 2004 74
TOCA RACE DRIVER 2 76
COLIN MCRAE RALLY 04 78

ROVATOK

HÍREK 6
KIEMELT TÉMA 15
TELJES JÁTÉK 20
A HÓNAP SZTÁRJA 31
YU-GI-OH! 113
HITMAN 3 VÉGIGJÁTSZÁS 116
NETES JÁTÉKOK 120
JÁTÉKTEMETŐ 122
DVD TARTALOM 124
HELP 126
LEVELEZÉS 128
HU-MOR-ZSÁK 129
PC.GAMES ELŐZETES 130

KIEMELT LEÍRÁSOK

40

PAINKILLER
Pergő akció, hatalmas ellenfelek és elképesztő fizika. Pokolian jó szórakozás!

56

AGAINST ROME
Ha már birodalmat kell építenünk, célozzuk be a napfényes Itáliát...

70

SYBERIA 2.
Kate Walker ott folytatja, ahol az első rész végén abbahagyta.

78

COLIN MCRAE RALLY 04
A kevésbé sikerült harmadik rész után itt jön a folytatás, hogy kiköszörülje a csorbát.

INTRO

Sziasztok!

Tetszik? Reméljük igen, hiszen nagyon sok munkát fektettünk a PC.GAMES új kinézetének kidolgozására és a belső tartalom átalakítására. Ebben a ti szavatok is számított, hiszen a folyamatosan érkező visszajelzések mozgatták kezünket, amikor kialakultak a lap formái és teltek meg tartalommal az oldalak. Nem gondoljuk, hogy ennél nem lehet jobbat, vagy komolyabbat készíteni, de úgy érezzük, jó irányba mozgunk PC.GAMES ügyben. Elbúcsúztunk a kiskönyvtől, de helyette rögtön 32 oldallal megnöveltük a lap terjedelmét, végre elérve az optimálisnak tartott 132 oldalt. Így majd sokkal jobban tudunk sakkozni a rendelkezésre álló területtel, átcsoportosítva az oldalakat oda, ahol szükség van rájuk.
Nagyobb hangsúlyt szeretnénk fektetni ezentúl a DVD-s verzióra. Lehet, hogy a következőkben már nem csak a DVD meglétében vagy hiányában fog különbözni a két verzió, így mindenképp a figyelmetekbe ajánlanánk a DVD előfizetői akciónkat. Persze ez azért is célszerű, mert kizárólag nálunk kaphattok minőségi LG DVD-ROM meghajtót az előfizetés mellé - ingyen!!! Természetesen a most dvd-s előfizetéssel rendelkezők is meghosszabbíthatják az akció keretein belül a meglévő előfizetésüket. Szerintünk az ajánlat kihagyhatatlan...
Mostani teljes játékunk igen különleges, hiszen egy teljes sorozat programból áll, méghozzá pontosan 6 darabból. Megjelenésekor 85% körüli értékeket kapott, így bátran mondhatjuk, hogy az egyik eddigi legjobb játékunk.

Reméljük elnyeri tetszéseteket a PC.Games, jó szórakozást kívánunk hozzá

a szerkesztők

CRASHDAY INTERJÚ

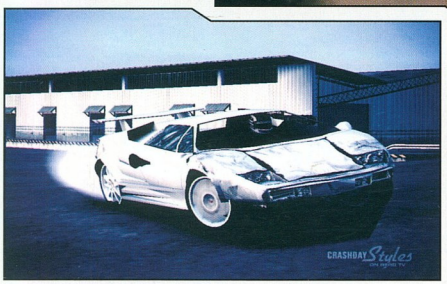
EXKLUZÍV!

Magazinunk 2002. decemberi számában adtunk hírt a Crashday-ról, mellékelve az első animációt a játékról. Akkor még 2003-as megjelenésről volt szó. Mi történt azóta?

- Igen, szerettük volna tartani azt a megjelenési dátumot, de rájöttünk, hogy ez nem fog menni, csak ha több embert bevonunk a fejlesztésbe. Ezt meg is tettük, de a csúszás így is elkerülhetetlen volt.

Hány autó lesz a játékban, milyen típusúak (széria, épített, városi, teherautó, quad, stb.)

- 15 különféle járművet lehet vezetni a játékban, köztük sportkocsikat ugyanúgy, mint teherautókat.



Hogyan lehet őket tuningolni, lehet-e egyedi gépeket (festés, logó) létrehozni?

- A játékosok számtalan alkatrészt vásárolhatnak, például ütközőket, szárnyakat, turbófeltöltőket, nitro-befecskendezőket. Nem lehet majd egyedi festéseket készíteni, de számtalan előre legyártott festéssel egyedivé lehet tenni a járművünket.

Milyen törésmodellre számíthatunk? Lesznek-e licenszelt modellek, vagy saját tervezésű, de létező, felismerhető modellekre hasonlító gépekkel játszhatunk?

- A kocsikat valós modellek ihlették. A rendszer le tudja kezelni a látható töréseket, és a fizikai sérüléseket is. Tehát szépen törnek az ablakok, a lámpák és a különböző karosszéria elemek, de emellett egyre romlik a járművek vezethetősége is.

A játék szimulátor vagy inkább arcade?

- Bár a Crashday valós fizikára épül, én azt mondanám, hogy inkább arcade. Természetesen azért használhatjuk majd a kéziféket, és csinálhatunk mindenféle őrült dolgokat. Talán leginkább úgy tudnám meghatározni, hogy az arcade stílus a realizmus szűrőjén át nézve.

Milyen játékmódok lesznek? Lesz-e karriermód, ha igen, mik lesznek a jellemzői (versenyek, pénzkeresés, új autók vagy tuning)?

- Természetesen lesz karriermód. Pénzt és karrier-pontokat kell gyűjtenünk, nyerhetünk és vehetünk új autókat, alkatrészeket, nitrókat és turbókat. Ezen felül rengeteg különböző játékmódot belepakolunk a programba, lesz afféle "Capture the Flag", és hasonló ismert módok, de lesz a Carmageddonhoz hasonlóan olyan mód is, ahol csak törni-zúzni kell. De egyes módokban a legörültebb kaszkadőrmutatványokkal tudunk majd pontot és pénzt gyűjteni.

Milyen lesz a többjátékos üzemmód?

- Minden mód játszható egyjátékos és többjátékos módban is.

Hány és milyen pálya lesz a játékban? Épített pályák, vagy lesznek terepszakaszok, esetleg városi pályák is?

- Körülbelül 30-40 pálya lesz, de természetesen mindenki annyi pályát gyárt majd, amennyit csak szeretne. A beépített pályaszerkesztővel elképesztően változatos pályákat építhetnek majd a játékosok, akár városi vagy vidéki pályákat is: megtalálja a számításait az is, aki az offroad szerelmese, de az is, aki autópályán akar száguldozni.

Minden autó és pálya elérhető lesz az elejétől fogva, vagy lesznek megnyerhető autók/pályák?

- A karriered elején egyetlen autó áll rendelkezésre. Idővel lehet új autót vásárolni, vagy a meglévőt tuningolni.

Lesznek-e különféle időjárási hatások (pl. eső, hó), lesznek-e éjszakai versenyek?

- Valószínűleg nem lesznek időjárási effektek, de az már szinte biztos, hogy az összes napszak - köztük az éjszaka - okozta örömet is kipróbálhatjuk majd.

Milyen nézetek lesznek, lesz-e rögzítési, visszajátszási lehetőség?

- Lesz belső nézet, két külső nézet, két speciális - kocsira rögzített - kamera nézet, illetve egy sablon hátsó nézet. Természetesen lesz visszajátszás, beleértve a realisztikus TV közvetítés jellegű kameranézeteket, lassítást, és az összes egyéb nyalánkságot.

Mivel Ti is felemlítettétek a Carmaggedon-t, mint hasonló címet, lesznek-e itt is ... khm ... elütheto civilek?

- Ilyen jellegű erőszakos cselekmények, jelenetek nem lesznek a játékban...

Milyen motort használ a játék, mik a főbb jellemzői? Mik lesznek a rendszerkövetelmények, milyen grafikus kártyákat támogat?

- Úgy néz ki, hogy egy 1500MHz-es gépen, és egy DirectX 8.1-es kártyán már szépen el fog futni a program. Mivel a játék még erősen fejlesztés alatt van, ezért csak saccolni tudunk egyelőre.

A demókban elég intenzív, tempós zenét hallottunk, hasonlóra számíthatunk a végleges verzióban is?

- Igen, a játék zenéi pörgős break-beat témákat dolgoznak fel. A menüben igazi exkluzív hip-hop ütemek adják majd meg az alaphangulatot.

Úgy tudjuk, egy roboosztus fejlesztőcsomagot (SDK) mellékeltek a játékhoz, mellyel pályákat és autókat is építhetnek a játékosok. Pár szóban, kérlek, mutasd be ennek tudását!

- Ok, egy igazítással kezdeném. A pályák készítéséhez nincs szükség az SDK-ra, ahhoz a beépített pályaszerkesztőt kell majd használni. Az SDK-eszközökkel lehetőség nyílik új autók és új pálya elemek (pl. kellemes ugratók) fejlesztésére. Ezeket az eszközöket nem adjuk majd a játékhoz, azt hiszem, a weblapon keresztül lehet majd elérni őket.

Számíthatunk-e játszható demóra, ha igen mikor?

- Igen, de légyszi ne kérdezd, hogy mikor :)

Mikorra lesz kész a játék? Nagyon várjuk!

- Az E3-mon minden erőnket bedobjuk, hogy megkössük a szerződést egy kiadóval, amúgy a játék 2004 végére készül el.

Van még valami, amit el szeretnél mondani?

- Csak annyit mondanék, hogy mostanság ne költsétek a pénzeteket kaszkadőr jellegű játékokra. :) Valami igazán nagy dobás készül - a címe: Crashday!

Köszönjük az interjút!

RAG DOLL KUNG FU

INFO | LIONHEAD STUDIOS | NINCS | WWW.LHTIMES.COM/RAGDOLL_HTML | 2004 ŐSZE

Peter Molyneux attól is zseni, hogy hihetetlenül kreatív embereket tudott maga mellé gyűjteni. Ilyen csapata egyik művésze, Mark Healay is, aki a B&W2 és a Fable munkálatai közben mókából összedobott egy kis animációs filmet, majd ennek nyomán egy teljesen egyedi játékot fejlesztett. A főszereplői kínai marionett-bábok, amelyeket mi magunk mozgatunk a képernyőn az egérrel (letárolt animáció nincs), így létrehozva egyedi karaktert, stílust, mozgássorokat. Ezután mások karaktereivel beszélgethetünk, mókázhatunk, és akár balett-, akár harcművészeti versenyeket rendezhetünk (de szeretkezhetünk is), a résztvevők száma 2-8 fő lehet - mindezt nemcsak hálón, hanem akár egy gépen is, XP alatt, ha van nyolc egered és egy USB-hubod! Ha igaz, a DVD-n megtalálod az előzetest, ne hagyd ki, fenomenális!

VIDEO A DVD-N!

APRÓSÁGOK

A VUGames a készülő új **Tribes: Vengeance** megünneplésére különleges ajándékkal kedveskedik a rajongóknak: a FilePlanetről ingyen letölthetővé teszik az első két játékot, azaz a Starsiege: Tribes-t és a Tribes 2-t, illetve ezek megjelennek az amerikai Computer Gaming World magazin májusi számának DVD-mellékleteként.

Június 23-án újabb fejezettel bővül az **Uru**-franchise. Az ingyenes kiegészítő, a To D'ni után kereskedelmi termékként kerül a polcokra a The Path of the Shell, illetve megjelenik egy komplett csomag is a gyűjtőknek és a kalandsorozat kedvelőinek, a mindhárom címet tartalmazó Myst Uru: Complete Chronicles.

ZÁRÓRA

Nagy érvágás érte az Ion Storm stúdiót: Harvey Smith, a Deus Ex tervezője, az Invisible War projektvezetője, Warren Spector jobbkeze úgy döntött, otthagyja cégét és új stúdiót alapít. A „Witchboy"-ként ismert fiatalember 1993-ben kezdte a pályát Richard Garriot mellett az Origin színeiben, majd 1998-ban csatlakozott Spector austini csapatához. A búcsú barátságos volt, Smith máris három kiadóval és ugyanennyi ismert fejlesztővel tárgyal. Teljesen véletlenül, távozása napján állt föl a Thief3 vezető tervezője, a névrokon Randy Smith is a gépe elől, és közölte a meglepő hírt: ő is otthagyja a céget, ezt a lépést egyik fél sem indokolta. Lehet, hogy a DX2-höz hasonlóan a Thief3 sem fog akkorát szólni? Meglátjuk...

Április 13-án rendkívül szűkszavú közleményt adott ki a mostanában eléggé rázós helyzetben lévő Vivendi Universal: a VU Games észak-amerikai elnöke, Luc Vanhal „azonnali hatállyal távozott a cégtől". A lépést nem kommentálták.

Szintén nagy a mozgás a Take-Two háza táján, miután elnöke, Jeffrey Lapin visszavonult. A teljes menedzsmentet átszervezték, és ezzel egy időben átgondolták a pénzügyi év eseményeit. Ennek eredménye az lett, hogy elhalasztották a Rockstar teljes készülő konzolos játékcsomagját: a Red Dead Revolver, a Warriors és a Grand Theft Auto: San Andreas akciójátékokat - előbbi az év végén, utóbbi kettő 2005 eleje körül jelenik csak meg, és ez ugye azt jelenti, hogy a PC-s portolás is ugrik jó fél évet...

És még egy hír, mely valóban nagy figyelmet keltett az iparban: a remekül prosperáló Electronic Arts nagyvezére, az elnök John Ricciello április 6-án bejelentette visszavonulását. Különösebben nem indokolta lépését, az EA pedig lázasan keresi utódját. Az ember csak kapkodja a fejét...

THE STALIN SUBWAY

INFO | G5 SOFTWARE | BUKA ENTERTAINMENT | WWW.BUKA.COM | 2005 I. NEGYEDÉV

Előző számunk kémjelentés rovatában már hírt adtunk az oroszok új, készülő FPS-éről. A játék kulcsszava: hitelesség. 1952-ben járunk, a bolsevikok egy titkos fegyver bevetésével akarják megdönteni Sztálin hatalmát, az események sodrába kerül be az általunk terelgetett főhős, egy KGB tiszt. A fejlesztők lemodellezték és felépítették az 50-es évek Moszkvájának hű mását, az akkor használatos fegyvereket (köztük olyan különlegeset is, mint a PTRS-41 tankelhárító puska), sőt vezethetünk egy szovjet metrószerelvényt és egy jó öreg Pobedát is! A többi - akcióinkra reagáló NPC-k, megsemmisíthető környezet - már csak hab a tortán. Nekem eddig tetszik...

KÉMJELENTÉS

A Nival Interactive mindjárt egy új weboldal nyitásával tette közhírré, hogy készül a **Silent Storm** kiegészítője. Sokat még nem tudni - lehet majd pénzt keresni a küldetésekkel, melyek között beszivárgás, rombolás és eliminálás is szerepel. A vicces fiúk maradnak az alliterációnál, így a teljes név Silent Storm Sentinels, rövidítve S3...

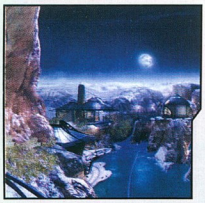
Kisebbfajta szenzációt keltett az Ubisoft bejelentése: gondozásukban javában készül a **Settlers V**, ráadásul a projekt vezetője az a Bruce Milligan, aki ott bábáskodott a Civilization és a Rise of

Nations születésénél - mindezt megfejelték azzal, hogy az immár teljes 3D-ben pompázó játék alá a jó nevű RenderWare (GTA3) motort pakolják. Fokozzam? A játék mellé teljes értékű többjátékos üzemmód készül, a "Herceges" montreali stúdió produkciójában. Hűha!

Újabb Ubisoft-csemege: ha minden jól megy, karácsonyra kezünkbe vehetjük a **Ghost Recon 2**-t! Amit tudni lehet: Kelet-Ázsiai helyszín, némi politikai felhangok, sokkal akciódúsabb, intenzívebb játékmenet, és újratervezett grafikus motor.

A hobbit-lelkű Peter Jackson következő projektje a klasszikus **King Kong** újrafeldolgozása. A mozit 2005-ben mutatják be, és biztos, ami biztos, az Ubisoft máris lecsapott a játékadaptáció jogaira. Azóta őrületes találgatás folyik, de mindkét fél erősen titkolózik...

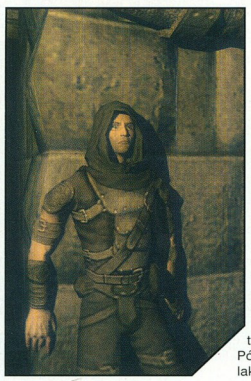
És még mindig, már megint az Ubisoft: a franciák felfedték a sikeres kaland-franchise új epizódjának címét: **Myst IV Revelation**. Az elkövető a montreali stúdió lesz, Jack Wall zenéje mellé a nagyszerű Peter Gabriel komponált egy



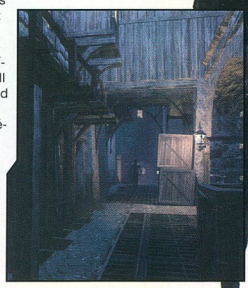
nyitódalt, a sztori pedig egy eltűnt kislány és két ördögi fivér körül bonyolódik, a szokásos jó adag fejtörővel és ha lehet, még látványosabb - sőt, egészen döbbenetes! - köritéssel. Nagyon várom...

INFO ION STORM | EIDOS INTERACTIVE | WWW.THIEFGAME.COM | 2004 MÁJUS 17

THIEF: DEADLY SHADOWS



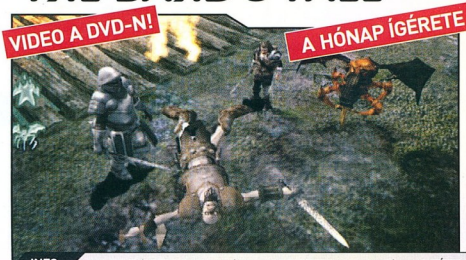
Zajlik az élet a Thief3 körül. Friss hír, hogy a hároméves fejlesztés után most konkrét megjelenési időpont került bejelentésre, beindult a szép és hangulatos hivatalos website, és távozott két kulcsember, erről bővebbet Záróra rovatunkban. A kiszivárgott hírek szerint rendkívül innovatív játékmenetre kell felkészülnünk, teljesen szabad kezet kapunk az akciókra, a környezet számtalan lehetőséget kínál ezek kivitelezésére, felhasználhatjuk ennek minden elemét - például egy hatalmas óra ingájába kapaszkodva átlendülhetünk az őrök mögött, vásárolhatunk tapadós kesztyűt, és mint Pókember, felmászhatunk a falakon. A grafika kellemes, a fizikát a Havok segíti, a hangok nagyon ütősek - a nagy tavaszi tolongás egyik befutója lehet Warren Spectorék régi-új gyermeke.



THE BARD'S TALE

VIDEO A DVD-N!

A HÓNAP ÍGÉRETE



INFO INXILE ENT. | VIVENDI & ACCLAIM | WWW.INXILE-ENTERTAINMENT.COM | 2004 OKTÓBER

2003 11-12-es számunkban már írtam egy beharangozót a játékipar nagy veteránja, Brian Fargo régi-új játékáról. A fejlesztés lassan célegyenesbe fordult, és a mester tartja szavát: az akció/RPG játék szakít mindenféle klisékkel! Csak egy példa: ha begyűjtesz egy, a rajtad lévőnél jobb ruhadarabot, az felkerül karakteredre, a régi pedig azonnal pénzzé válik.

Nincs tehát több rendezgetés, válogatás, oda-vissza mászkálás a bolt és a csatatér között. Rengeteg humor, akcióktól függő játékmenet (pl.: ha a játék elején egy utadba kerülő kutyához jó leszel, és nem kergeted el, az követ téged és megerősödve segít a küzdelmekben). A grafika is kellemes, úgyhogy októberben egy igen finom, és ami a lényeg, egyedi címmel gazdagodhat a stílus palettája.

APRÓSÁGOK

Az Ion Storm a hivatalos weboldalon (www.dxinvisiblewar.com) letölthetővé tette a Deus Ex: Invisible Wars teljes zenei anyagát. Az Alexander Brandon és Todd Simmons által jegyzett muzsika egészen kitűnő, igaz, ezzel nem is volt baj, pontosabban: nem ezzel volt a baj...

Chris Sawyer hivatalosan is bejelentette az eddig szóbeszédként terjengő hírt: Locomotion néven elkészíti minden idők egyik legjobb tycoon-játéka, a

Transport Tycoon modern változatát! A mai erőforrások birtokában nagyobb térképeket, hatalmasabb multi-csatákat ígér a mester - már csak Kylie Minogue azonos című számát kéne megvenni főcímdalnak...

Az Eidos felfedte a 2005-ös pénzügyi év terveit, ami ez év júliusa és 2005 júniusa között értendő: Tomb Raider 7, Championship Manager 5, Hitman 4, Deus Ex „akciójáték", Commandos „taktikai shooter", 2005 második felében pedig érkezik a Freedom Fighters folytatása. Két érdekesség: az új Deus Ex címet nem az Ion Storm, hanem a TR7-et is hegesztő Crystal Dynamics készíti, az IO pedig immár hivatalosan is nekiállt az új Hitman-nek, noha még csak most került a 3. rész aranykorongra. Nagyon bíznak a sikerben...

VANGUARD: SAGA OF HEROES

INFO SIGIL GAMES ONLINE | MICROSOFT GAMES | WWW.VANGUARDSOH.COM | 2004 KÖZEPE

Ha azt hallja az ember, új MMORPG készül, lassan már legyint rá. Még egy? Ám ha kiderül, hogy a fejlesztő Sigil alapítója, és a játék atyja az Everquest társszerzője Brad McQuaid, kinek távozása a Sonytól 2001 nagy szenzációja volt, ráadásul a kiadó az online PC-s játékaitól mostanában látványosan megszabaduló Microsoft, már érdekesebb a dolog. A téma fantasy, igazi szerepjátékról van szó, egyéni sorsokkal, kalandokkal, kampányokkal, lovagokkal és sárkányokkal, igen hangulatos és csinos köntösben. McQuaid a műfaj megújítását ígéri, és esküszöm, én hiszek neki...

APRÓSÁGOK

Magazinunk régi olvasóit nem lepi meg a következő hír: túlzott erőszakossága miatt a fejlesztő Crytek saját házájában, Németországban tiltólistára került a Far Cry. Az Ubisoft máris tervezi

egy „cenzúraálló", lágyított verzió elkészítését, a feketepiac meg boldogan halmozza a készleteit...

A Driv3r hivatalos weboldalára (www.atari.com/driv3r) felkerült egy kis flash-játék, melyben kipróbálhatjuk a játék törésmodelljét: egy autót zúzhatunk szilánkokra az egér mozgatásával. Látványos dolog és jó móka, annyi szent...

Az Interplay, miközben továbbra is hallgat a Fallout3 sorsáról, úgy döntött: egykori sikereinek felmelegítésével próbál meg talpon maradni. Először a korát megelőző gengszterbrutál Kingpin folytatása érkezik, majd jön a Descent (repülős-lövöldözős kultjáték) és az Earthworth Jim platformklasszikus újabb felvonása. Hajrá!

PATHOLOGIC

INFO ICE-PICK LODGE | BUKA ENT. | WWW.BUKA.COM | 2004 IV NEGYEDÉV

Érdekes kaland/horror témájú FPS formálódik orosz kezekben. Az alapja amolyan silent hilles sztori: adott egy ősi város, melynek eleve zizzent lakói között szörnyű kór üti fel fejét. Ide érkezik meg három hős, mind egyéni célokkal, ki kutatni, ki bosszút állni. Itt jönnek a csavarok. Mindhárom főszereplő történetét végigjátszhatjuk, többféle befejezéssel - ám bármelyiket is választjuk főhősnek, a másik kettő is megkezdi tevékenységét önállóan, természetesen a többiek útját keresztezve. A város pedig él, akcióink és véletlen események hatására folyamatosan átalakul, formálódik. A játék tehát picit STALKER, picit Undying, ám az egyedi ötletekből akár jó dolog is kialakulhat.

XPAND RALLY

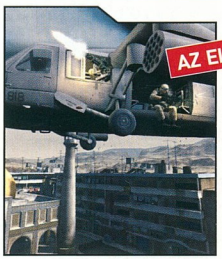
BÉTATESZT!

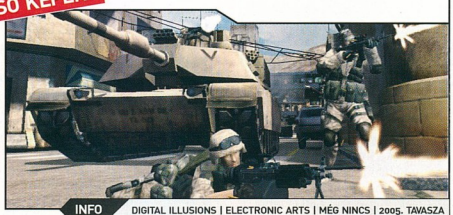
Előző számunkban C5 kolléga részletesen írt a lengyel Techland készülő, a Chrome motorra épített meglepetésjátékáról. Azóta befutott a legfrissebb bétaverzió, alant csak ennek újdonságait olvashatjátok, így a teljes képhez ajánlom a fent említett cikket is.
Az új bétában három pálya állt rendelkezésre: Lengyelország (aszfalt), USA, Nevada (földes pálya), és Finnország (37% aszfalt, többi hó). Választani lehetett tiszta idő és eső, illetve hó között, valamint a napszakot is be lehetett állítani óra pontossággal, és kiemelem, hogy a fényszóró be- és kikapcsolható, ami igen korrekt megoldás. Bővült az autópark is: jelenleg nyolc géposztályban (N1-4, A5-8) 28 paripa áll rendelkezésre.

Mivel a játékban igen korrekt törésmodell van, viszont a fejlesztők nem gazdálkodhattak Codemaster-nagyságú költségvetéssel, a gépek nevét meg kellett változtatniuk - persze nem nagy kunszt az azonosítás. Íme a jelenlegi lista: Mini Cooper, Peugeot, Ford, VW Golf, Seat, Mitsubishi, BMW. A start előtti kötelező teendő az autó beállítása: gumik, felfüggesztés, rugók, fékerő és -egyensúly, kormányzás, áttételek, erőátvitel, és váltás (kézi, félautomata vagy automata). És ezt nem szabad félvállról venni! Az XPR a szó szoros értelmében szimulátor, ahol az autó adott pályára hangolása nélkül véged van. Iszonyúan kegyetlen az irányítás, szerintem kicsit túlságon érzékeny is, a fékút nagyon hosszú, szinte lehetetlen kigyorsítás után megfogni a pacit. Ami új még: megjelent a képernyőn az itiner és az autóállapot kijelzése (törés!). A grafika gyönyörű, viszont erőművet kíván, és a hangok is korrektek, teljes EAX támogatással.
Összegezve: A Techland nagyon jó úton halad, hogy egy igazi (!) rallyszimulátorral lepje meg a piacot, ami bizony már ránk is fér, és talán az elkényelmesedett angol kódmestereket is felpaprikázza majd...

AZ ELSŐ KÉPEK!

BATTLEFIELD 2





INFO DIGITAL ILLUSIONS | ELECTRONIC ARTS | MÉG NINCS | 2005. TAVASZA

Megtörtént a várt, nagy bejelentés: készül az új Battlefield! A játék ezúttal a modern hadszínterekre helyezi át a küzdelmeket, a három választható oldal: USA, Kína, és egy új „cég": a Közel-keleti Koalíció. A lépték maradt: több mint 30 vezethető közlekedési harceszköz, 100 játékos, a résztvevők számának megfelelően skálázott térképek és kiegyensúlyozott gyalogság/jármű arány. A harc helyett választhatjuk majd a Commander módot, ahol hadvezérként kommandírozhatjuk a többieket, és mindenkinek lehetősége lesz az előléptetésre, közlegényből tábornoki rangig, ez mindenféle jósággal jár (medálok, új fegyverek, stb.). A motor vadonatúj lesz, a fizikai erőmű anyagszinten kezeli a játékelemeket, azaz lehetőség lesz átlőni falakon, ha a matériája és a lövés ereje ezt lehetővé teszi. Durva dolog készül tehát Svédföldön ismét, lehet rá gyűjteni a pénzt jól!

INFO SUPERSONIC | EMPIRE INT. | WWW.GETMASHED.NET | 2004 JÚNIUS 25

MASHED

Finom kis felülnézeti arcade autóverseny készül a Supersonic műhelyében. 13 változatos pályán (homok, aszfalt, jég stb.) négy játékos versenyzik egymással - a hagyományos módszereken túl bevethetjük a kilenc felszedhető fegyver (puska, géppisztoly, ágyú, rakéta, láng- és olajszóró, akna, robbanó- és vakító bomba) bármelyikét is. A csemege: a harcképtelenné tett versenyzőnek lehetősége lesz, hogy légicsapással próbáljon meg a még versenyben lévőkön bosszút állni. A körülmények is változatosak: nappali és éjszakai versenyek, hó, eső, szélvihar. Aki kipróbálta már, állítja, nem lehet szabadulni tőle. Én a Megarace 2 óta várok egy ilyen címre (van még, aki emlékszik rá?), úgyhogy nálam máris nyerő, ráadásul még jól is néz ki…

INFO ZUXXEZ & REALITY PUMP | AKELLA | WWW.EARTH2160.COM | 2004 VÉGE

EARTH 2160

Javában készül az Earth: 2150 sci-fi RTS folytatása - de mekkora a különbség! A német fejlesztők egészen döbbenetes új-generációs motort szerkesztettek a játék alá, a látvány mellé pedig egész egyedi elemeket pakolnak. 13 alapelemből modulárisan összeszerelhető épületek és egységek, belső nézetű kameramód, felbérelhető, különleges tulajdonságú ügynökök, négy játszható faj (3 földi, egy idegen), igényeink szerint átformálható felszín. A 28 szóló küldetés mellett skirmish csaták, és az EarthNet szervereken négyféle többjátékos üzemmód vár ránk, utóbbiak különlegessége, hogy ezekben is lehet játékállást menteni (!), és bármikor becsatlakozhatunk egy folyó küzdelembe. A játék mellé térképszerkesztő, és a mod-teamek számára fejlesztőkészlet jár. Érzésem szerint nagy meglepetés készülődik Némethonban, amely valóban megújíthatja az egykor szebb napokat látott műfajt.

EXPO

Lassan a játékipar legnagyobb eseményévé lép elő a **Game Developers Conference**, melyet idén március 22-26.

között rendeztek meg a San Jose-i kongresszusi központban. Már az előadók névsora is rangos: John Carmack immár szokásos „jövőbelátó" szónoklatát tartotta meg, Tim Schafer, a kalandjáték-félisten (Full Throttle, Grim Fandango) a karaktertervezésről beszélt, megemlítve készülő új játékát (!), a Psychonauts-ot is, Peter Molyneux a mesterséges intelligencia témakörét elemezte a Black & White és a készülő Fable fényében. Érdekes párbajra került sor három játéktervező-zseni között: Will Wright (Sims), Warren Spector (Deus Ex, Thief) és Raph Koster (Ultima Online, Star Wars Galaxies) azt a feladatot kapták, hogy tervezzenek meg egy szerelmi történetet. A három ember más-más módon közelítette meg a témát, a nyertes Wright lett, aki egy háborús románcot álmodott meg, ahol a szerelmeseket zuhanó bombák, fütyülő golyók között kell a játékosnak a randevúra vezetni… A PC-s játékok mezőnyében többek között bemutatkozott a Painkiller, a Serious Sam 2, a Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, a Black & White 2 és a RollerCoaster Tycoon 3 is. Hardvertéren kisebb földrengést keltett az Epic 20 perces demója, mely az új, Unreal Engine 3.0 (!) képességeit mutatta be elképesztően látványos és részletgazdag tálalásban. Tim Sweeney úgy tűnik, alaposan belehúzott, hiába, a Doom3 és a HL2 kiélezte a versenyt. A Microsoft az XNA fejlesztőkörnyezetet mutatta be, mellyel egyszerre lehet PC-re, Xbox-ra és Windows Mobilra hegeszteni, a partnerek neve máris illusztris: Epic, Valve, Factor 5, Havok, Crytek, Criterion. Kiosztották a 4. Game Developers Choice Awards díjait is. Tarolt a Bioware, a Star Wars: Knights of the Old Republic lett az év játéka, elnyerte a legjobb sztori díját, az év karaktere pedig a HK-47 droid lett. Az Ubisoft Hercege két díjat nyert: a legjobb játéktervezését és a legjobb progra-

mozását. Az Infinity Ward szintén duplázott, ők lettek az év kezdő stúdiója, és a Call of Duty-é lett a legjobb hang díja.

INFO BLACK SEA STUDIO | SUNFLOWERS & EA | WWW.KNIGHTS-OF-HONOR.NET | 2004 VÉGE

KNIGHTS OF HONOR

Grandiózus vállalkozással mutatkozik be a piacon a bolgár fejlesztőcsapat: történelmi RTS játékuk nem kevesebbet kínál, mint a középkori Európa teljes életre keltését! Nem tévedés: mind a 150 ország szerepel a hatalmas térképen, és mindegyik játszható is. A 15-féle diplomáciai és 40-féle kémtevékenység mellett a fő hangsúly az általunk felbérelhető és menedzselhető lovagok által vezetett hatalmas seregeken van. Várostromoktól nyílt csatákig van itt minden, ráadásul erősítést is hívhatunk, ha van a közelben másik páncélos vitézünk. Embereink "gyúrásában" fontos szerepet játszik a nyers-anyagtermelés, a kereskedés, és a birtokunkban lévő városok fejlesztése is. A megjelenítés hála annak a jó Istennek gyönyörű 2D-s (!), részlet- és színgazdag, ahogy kell.

AZ ELSŐ KÉPEK!

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

INFO GRAY MATTER STUDIOS | ACTIVISION | MÉG NINCS | 2004 ŐSZE

Már a kiképzőtáborban tartózkodik az igencsak jól sikerült CoD kiegészítő anyaga. A tíz új egyjátékos küldetésben olyan történelmi csaták résztvevői lehetünk, mint a bulge-i ütközet, a kurszki tankcsata, és a hatalmas légi összecsapással induló szicíliai invázió, az élményt új fegyverek (lángszóró!), képességek (például felkaphatunk egy .30-as géppuskát, és bárhol felállítva szórhatjuk az ólmot) és speciális hatások (hó, eső, átdolgozott effektek) hivatottak fokozni. Természetesen a többjátékos üzemmód is tartogat újdonságokat, egyrészt új térképeket a régi mókákhoz, másrészt három új módot; a jól ismert CTF és a Domination mellett finom sütinek ígérkezik a Tankcsata, ahol böszme páncélosokban feszülhetünk egymásnak jól - persze ebből a gyalogság is kiveheti részét, ehhez aknákat, páncélöklöt és 88mm-es löveget kapnak. A csomagot a megújított térképszerkesztő teszi teljessé, immár többen is dolgozhatnak egyszerre ugyanazon a pályán. Erősen sikergyanús a jószág...

EXTRA A DVD-N!

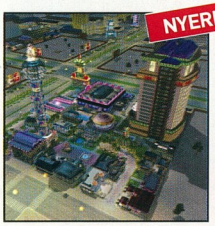
KÉPTILALÁLÓ JÁTÉK

Találjátok ki, hogy melyik játékból való ez a két kép. A helyes válaszokat beküldők között egy-egy eredeti játékot sorsolunk ki az Automex Kft. jóvoltából.

A megfejtéseket 2004. június 10-ig várjuk a 130. oldalon található játékszelvénnyel

PC.GAMES - Képkitaláló játék
1325. Bp. Pf.:315

NYERD MEG!



DESIGN CENTER

NYERD MEG!

Köszöntök mindenkit a mostani Design Center alkalmából, igen vegyes felvágottat sikerült varázsolni a mostani alkalommal, majd meglátjátok jól.

1. Kezdjük két névtelen üvegcsével, melyeket még a játékok és az ajándékok fénykorában vágtak hozzánk valamelyik kiállításon. Szégyen, de a játék neve nem maradt meg bennem (bár bizonyára kalandjátékról volt szó), de az ajándék szépen átvészelte a folyamatos költözködéseket az elmúlt években.

2. Következő ajándékunk forrását és tárgyát el sem lehetne téveszteni, hiszen Lara bébi tekint le ránk az oszlopról guggolva. Persze az alkotó igazodott az elvárásokhoz és mindenhol - ahol kell - gömbölyödik (mit gömbölyödik, inkább dudorodik) a kis szobrocska. Persze ilyen remekművel ma már ritkán találkozik az ember sajnos.

3. Az ízléstelenség határát súrolja következő ajándékunk, bár ha úgy nézzük, felfoghatjuk egyszerű használati eszköznek is a Samsung kártyacsomagjait. Még ha különböző mikrók lennének a hátoldalon, akkor lehetne olyat játszani vele, mint annak idején az autóskártyákkal, csak itt a tőerők helyett a kilowattokat számolnánk...

4. A dögcédula mindig is kedvelt témája volt a marketingeseknek, nemhiába, hiszen a könnyen előállítható olcsó pléhlemez minden fiatalnak csábító ajándék. Egészen addig, amíg meg nem kapja az igazit...

5. A koncerteket látogatók nagy valószínűséggel már találkoztak evvel aketyerével, ami tulajdonképpen a szobai nagy gicscselem, az üvegszálás lámpa mobil változata. Az elemek egy mini izzót táplálnak, mely fénye végigfut az üvegszálakon és lehet lóbálni ezerrel.

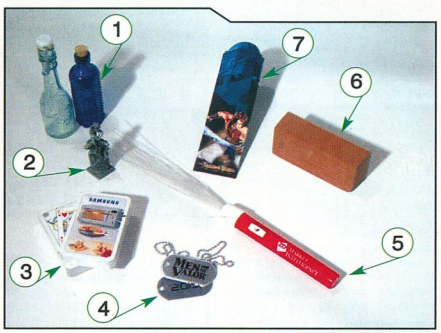
6. Nos igen, kétség kívül mostani Design Centerünk ékessége ez a darab, mely tégla a falból, még ha nem is az a tégla és nem is abból a falból. Az esedékes elem a Maxis jóvoltából nyerte el végleges formáját és a SimCity 3000 reklámozása céljából készült. Emlékszem, amikor megérkezett a postafiókra, el nem tudtuk képzelni, hogy mit rejt a közel kilós, de mindössze tíz centis csomag.

7. Utolsó darabunkat a Ubi Soft prezentálta a lelkes újságíróknak a Prince of Persia megjelenése alkalmából. A reklámcélokat is betöltő darab egy könyvjelző, persze azt hiszem a játék használói között a könyv - mint olyan - már kissé anakronisztikus tárgynak számít.

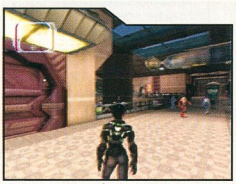
Most hogy végére értünk a lajstromnak, következzen a kérdés, és az ajándék:
Melyik cég készíti a Men of Valor nevű programot?

Mint bizonyára kitaláltátok a nyeremény a fenti (vagy lentil) dögcédula, dög nélkül egy csinos PC.GAMES ajándékcsomag kíséretében.

A válaszokat 2004. június 15-ig várjuk a szerkesztőség címére:
PC.GAMES - Design Center - 1325 Bp. Pf.: 315



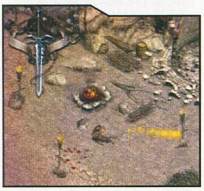
VÁRÓTEREM



A Black 9 fejlesztője, a **Taldren** saját fórumán jelentette be, hogy a sci-fi témájú akció/RPG játék fejlesztése pillanatnyilag szünetel, rajongóik további támogatását és türelmét kérik. Az Unreal-motorra épülő, a System Shockra és a Shadowrunra hajazó, igencsak látványosnak ígérkező címet a Majesco gondozza, az első megjelenési dátum 2003 ősze volt, ezt tolták át idén júniusra. Erős a gyanúm, hogy 2005-nél előbb nem találkozunk vele a boltok polcain...

NÉVVÁLTOZÁS

Három éve fejleszti a szlovák-német vegyes válogatott 3D People csapat 3D-s, izometrikus RPG-játékát. A projekt kezdetekben Cult, illetve **Kult** néven futott, most azonban elnyerte végleges nevét. A Kult: Heretic Kingdoms a holland Project 3 gondozásában fog megjelenni, ha minden jól megy, idén június 25-én. Amolyan Baldur's Gate-féle címre tessék felkészülni, további infókat az exkluzív bétatesztünkben olvashattok, és ehhez nem kell mást tenni, csak hátra kell lapozni a kalandjáték szekcióhoz.



Jó két éve közös produkcióban készít egy MMORPG-t két román csapat, a NewroSoft Research & Development és a Quad Software. A saját motorra épülő, klasszikus fantasy-projekt a fejlesztés első fázisában a Realms of Torment nevet viselte, ám most átkeresztelődött, az új cím: **Mourning**. A kiadó az amerikai Limitless Horizons Entertainment LLC, megjelenés valamikor idén, és mielőtt elfelejteném: „természetesen" havidíjas lesz a kicsike.

Idei első számunkban számoltunk be az ukrán 3A Games ígéretes „háborúszimulátoráról", mely akkor még Kombat néven futott. A fejlesztők a kiadó Game Factory Interactive-val közösen úgy döntöttek, hogy a játékot a lényeget jobban kifejező **Officers** (Tisztek) névre keresztelik, hiszen a látványos, II világháborús RTS hősközpontú, ahol szakaszvezetőből tábornokká avanzsálhatunk. Nekem tetszik...

INFO BIG HUGE GAMES | MICROSOFT GAMES | WWW.MICROSOFT.COM | 2004 ÁPRILIS 28

RISE OF NATIONS: THRONE AND PATRIOTS

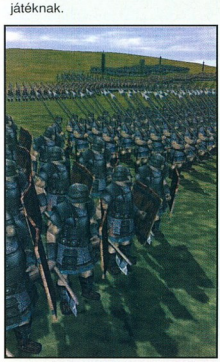
Brian Reynolds és cége igen jól sikerült RTS-t tett le az asztalra jó egy éve, természetes hát, hogy javában készül a kiegészítő lemez. Hat új nemzet, az amerikai, a lakota, az iroké, a perzsa, az indiai, és a holland felemelkedését vezényelhetjük le, a csomag része 20 új egység és három új csoda (a kínai Tiltott Város, az indiai Vörös Erőd és Szemirámisz függőkertjei) is. Újdonság, hogy (a Civilization-hoz hasonlóan) eldönthetjük, országunk milyen államformában fejlődjön tovább, ez különféle bónuszokkal jár, és persze megcsavarja a dolgokat. 130 új küldetésben négy nagy történelmi kampány részesei lehetünk: Nagy Sándor és Napóleon szerepébe bújhatunk, és bármelyik oldal szemszögéből átélhetjük és lejátszhatjuk Amerika meghódítását (ha úgy tetszik, leigázását), valamint a hidegháborús éveket. Lehet, hogy az év kiegészítője születik Reynolds mester keze alatt?

NAGYON VÁRJUK!

TELLADAR CHRONICLES: DECLINE TELLADAR CHRONICLES: REUNION

INFO MINDLINK STUDIO | MÉG NEM ISMERT | WWW.MINDLINK.COM.UA/DECLINE.HTM | MÉG NEM ISMERT

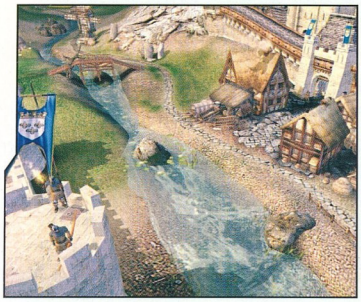
Egy új ukrán csapat is bejelentkezett a piacra, egyenesen a Shogun és a Cossaks trónjára törve, ráadásul mindjárt bejelentve a folytatást is - nem aprózzák el a fiúk... A középkori, színtiszta csatázó RTS-stílusba nagy rémületemre RPG és fantasy elemek kavarnak be (előbbi szerint minden egység egyedi tulajdonsággal bír, utóbbi miatt százféle varázslatot lesz bevethető az ütköztek során), de a többi jól hangzik. Négy négyzetkilométeres csatatereken 20 ezer egység feszülhet egymásnak, mindez 3D-ben, a saját főzésű, DX9-es Battallist motor támogatásával. Seregeinket több mint 50 fegyver és 30 vértezet segítségével tehetjük egyedivé, veterán hősökkel erősíthetjük. Az egész egy küldetésvonalra lesz felfűzve, sok mellékszállal, feladataink között ostrom, nyílt támadás, városvédés is szerepel. A képek és a megjelent kis mozi elég tetszetős, úgyhogy én ezennel bizalmat szavazok a játéknak.

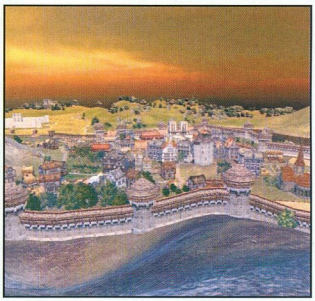


MEDIEVAL LORDS: KINGDOM UNDER SIEGE

INFO | MONTE CRISTO GAMES | MONTE CRISTO GAMES | MÉG NINCS | 2004 VÉGE

Úgy tűnik, legnagyobb örömömre visszatérnek a történelmi birodalomépítő játékok, az előző számunkban beharangozott City In Danger, és az itt valahol, egy interjú formájában feltálalt Children of Nile mellett az elsőnek említett címet ápoló Monte Cristo újabb, középkori témájú, és teljes 3D-ben pompázó stratégiát készít. Sokat nem tudni róla - a legfrissebb hír, hogy megvásárolták az Interactive Data Visualization 2002 decemberében piacra dobott SpeedTree technológiáját, mellyel szinte élő fákat lehet modellezni a képernyőn, azaz úgy tűnik, egy igazán látványos (fásított, de nem fásult, haha) termék készülget a franciák műhelyében.





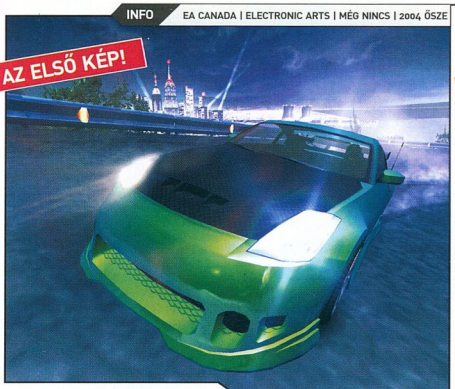
EGY KIS HAZAI

Az űroperából lassan brazil szappanoperává váló hazai projekt, avagy az eddigi legizgalmasabb magyar túlélő-show úgy tűnik, végre célegyenesbe fordult. Az Imperium Galacticáról van szó, melynek első két részét még a Digital Reality készítette, de a sorozatot a kiadó Infogrames nem kívánta folytatni. A Philos Labs megvette a jogokat, elkezdte kalapálni a 3. részt (még 2001-ben), amelyet aztán a Philosból kivált emberekkel erősített Mithis hegesztett tovább. Kiadót is találtak, a német CDV-t - mely aztán, mivel az IG-név joga még az Infrogamesnél volt, előbb Galaxy Andromedára keresztelte a játékot, majd rossz anyagi helyzetére hivatkozva tavaly augusztusban kilőtte a projektet. Szerencsére a holland HD Interactive még látott fantáziát a dologban, így a Mithis tovább dolgozhat az űrstratégián, melynek ismét új neve van, tessék izlelgetni: **Nexus**. Reméljük, most már semmi nem jön közbe, és idén szeptemberben megérkezhet a galaxisok nagy magyar vándora a boltok polcaira.

NFS UNDERGROUND 2

INFO | EA CANADA | ELECTRONIC ARTS | MÉG NINCS | 2004 ŐSZE

AZ ELSŐ KÉP!



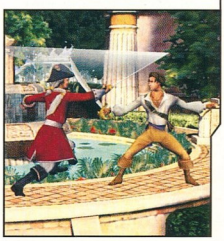
Az időzítés több mint tökéletes: miközben idehaza dühös autósok százai elkeseredett dudaszóval tiltakoztak a tengelytörő kátyúk ellen, a nagy vízen túl ünnepélyesen bejelentették: az EA kanadai tuningcsapata javában hegeszti az NFSU második részét. Ismét elénk tárul tehát egy hatalmas, öt különböző környékre tagolt és szabadon bejárható város, és az éjszakai autóversenyzés minden gyönyöre (ha nem vagy elég ügyes, árnyoldala is). A második etapban új játékmódok mutatkoznak be, a 30 licenszelt autót kétszer annyi kiegészítővel szerelhetjük fel, mint az előző részben, ez állítólag 70 milliárd lehetséges kombinációt tesz ki - aki nem hiszi, számoljon utána. Az ujjaim még mindig nem heverték ki az előző gyorsaságit, úgyhogy én inkább rápihenek...

PIRATES!

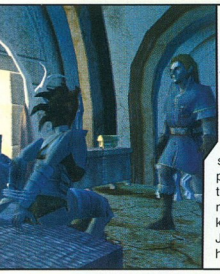
NAGYON VÁRJUK!

INFO | FIRAXIS| ATARI | WWW.US.ATARI.COM| 2004 OKTÓBER 26

Mint arról már hírt adtunk, az ipar hol jól, hol kevésbé jól sikerült próbálkozásait látva a félisten Sid Meier úgy döntött, leporolja 1987-es világsikerét, minden idők legjobb kalózjátékát, és megmutatja, miről is szól ez a műfaj. Az immáron teljes 3D-ben pompázó Pirates! számtalan játékmódot kínál, egyetlen küldetést, melynek végén tevékenységünk alapján rangsorolva leszünk, sok minijátékot, szabad kalózkodást, gyors három-öt órás meneteket. Lehet hajókat megtámadni, a fedélzeten csatázni, párbajozni, városokat lerohanni. Nyomozhatunk elrabolt családtagjaink és elásott kincsek után, meghódíthatjuk és feleségül vehetjük a kormányzó lányát, legyen az angol, spanyol, francia, vagy hollandus. Fogságba eshetünk hosszú hónapokra, ami azért kínos, mert eközben emberünk öregszik és reflexei tompulnak, de megpróbálkozhatunk a szökéssel is, egy éjszakai város utcalabirintusában, lámpással másznál örök között átevickélve. A sikert már most borítékolni lehet.



GOOKA: THE MYSTERY OF JANATRIS



Színtiszta cseh produkcióban készül ez a 3D-s megjelenítésű játék, mely alapjában egy klasszikus, feladványokkal gazdagon fűszerzett point-n-click akciókaland, ám a karakterfejlődés szerepjáték alapú, a csaták pedig újszerű, körökre osztott RPG-rendszerben zajlanak. Főhősünk a telepatikus képességű Gooka, aki Janatris birodalmának 48 helyszínén kergeti fia elrablóit, és próbálja meg kibogozni a Rejtélyt. A játék Richard D. Ewans könyvéből készül, különlegessége, hogy a helyszíneket és karaktereket az ismert kortárs cseh festőnő, Bohuskova készíti el, a fejlesztők ezeket a rajzokat, festményeket konvertálják át 3D-be és illesztik be saját, CPAL 3D névre hallgató erőművükbe, majd az egészet dinamikus fényekkel, valós időjárással keltik életre. Meglátjuk, mi sül ki ebből…

INFO CENTAURI PRODUCTION | CENEGA | CENTAURIPRODUCTION.CZ/G2 | 2004 JÚNIUS 25

DUNGEON SIEGE II

A HÓNAP HÍRE

INFO GAS POWERED GAMES | MICROSOFT | WWW.MICROSOFT.COM | 2004 NYARA

Személyes vallomással kezdem: nagy szerelemmem Chris Taylor játéka. A javában hegesztett második részről most kiderült néhány információ, többek között a sztori is (egy generációval vagyunk az előző tisztogatás után, és ismét felüti fejét a gonosz). Immáron tucatnyi egzotikus állat közül választhatjuk ki teherhordóinkat, megújult a fejlődési rendszer, minden hősnek lesz egy speciális támadása, melyet ritkán süthetünk el, de akkor nagyon. Új, az eddigieknél taktikusabb ellenfelek jelennek meg, és a környezet is jóval interaktívabb lesz, elemeit felhasználhatjuk az összecsapások során.

A játék még erősebben sztoriközpontú lesz, sok játék közbeni mozival megfűszerezve. Bízom Taylor úr és csapata tehetségében, és remélem, nem nyúlnak mellé.

KRÓNIKA

2004. április 1.
A Far Cry angol/amerikai verzióját betiltották Németországban, és amíg a lokalizált (cenzúrázott) verzió nem jelent meg, addig nem működhetett a www.farcyde oldal és a német Far Cry fórumok sem…

2004. április 2.
Megnyitották az igen vicces és eredeti sportjáték, a Chaos League hivatalos lapját.

2004. április 5.
A Sick Puppies lehúzta a rolót. A kiadójuk - az Empire - elégedetlen volt a Ghost Masters-t fejlesztő csapat teljesítményével, ez vezetett a szomorú eseményhez.

2004. április 8.
Az Octagon Entertainment és az Altar Interactive bejelentette készülő fantasy RPG-jét, a Vision-t. A megjelenés még egy picit odébb van, lehetséges időpontnak 2005 végét jelölték meg.

2004. április 12.
Örömünnep az MMORPG rajongóknak, aranylemezre került a Lineage II, és a City of Heroes.

2004. április 13.
Az Elixir Studios weblapján megjelentek az első információk a Blue Vault munkacimen futó játékról, mely egy RPG-RTS keverék, és leginkább a szerkesztőség tagjainak örökös kedvencére, a Syndicate-re emlékeztet.

2004. április 14.
Hosszú titkolózás után végre kiderült, hogy mi készül a Gearbox-os fiúk műhelyében. További infók a 26-27. oldalakon.

2004. április 15.
Az Interplay befektetői gyűléséről olyan hírek szivárogtak ki, mely szerint minden esély megvan arra, hogy elkészítik a Kingpin: Life of Crime folytatását. A szerkesztőség véleménye: Jöhet!

2004. április 17.
Doug Lombardi (Valve) elhint néhány információt a készülő TeamFortress 2-ről. Ezek szerint a fejlesztését még a HL1 motorjával kezdték, de természetesen most már a Source engine dübörög alatta. További bejelentések a Half-Life 2 megjelenése után várhatók. Majd egyszer.

2004. április 20.
A Novalogic bejelenti, hogy készülő multiplayer játékuk, a Joint Operations: Typhoon Rising belép a PunkBuster-t használó programok sorába.

2004. április 21.
A LucasArts bejelentette, hogy ősszel fogják kiadni a Star Wars Galaxies: Jump to Light Speed című kiegészítőt. Ennek segítségével végre úrhajókat készíthetnek, vásárolhatnak, és vezethetnek a játékosok.

2004. április 24.
Az NcSoft nem tétlenkedik, alig hogy elkészült a Lineage II és a City of Heroes, máris bejelentették, hogy készül egy Mad Max stílusú MMORPG-jük Auto Assault címen, és készül a City of Heroes első kiegészítője is.

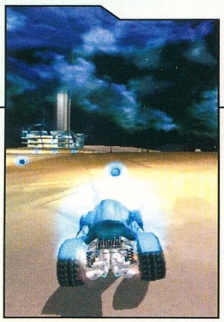
PER

Lassan állandó szereplője lesz rovatainknak az **Interplay**, sajnos kevés pozitív felhanggal. A legfrissebb hír: a cég három hónapja nem fizeti a kaliforniai Irvingben lévő székhelyük havi 150 ezer dolláros (kb. 31 millió forint) bérleti díját, ezért az épület tulajdonosa április elsején felszólította őket: három napjuk van a tartozás rendezésére, ellenkező esetben hatósági eljárással kiköltöztetik őket, utcára téve mind a 113 ott dolgozót. Az Interplay pénzügyi jelentése ugyanakkor rámutat: a cég egyenlege kb. 1,2 millió dollár, ugyanakkor a költségvetési hiány 14.8 millió. Az átutalás április 9-ig még nem történt meg…

INFO STAINLESS GAMES | MÉG NINCS | WWW.NOVADROME.COM | 2004 VÉGE

NOVADROME

A Nova nevű bolygó urai népüket gladiátorküzdelmekkel szórakoztatják. Hamar rátalálnak a Földre, mint az olcsó és jó harcosok termőhelyére. A játék főhőseként egy ilyen gladiátort személyesítünk meg, ám itt nem pusztakezes harcról, hanem autóversenyről van szó, a Mad Max 2-re hajazó, páncélozott és felfegyverzett buggy-k küzdelméről. Karriermódban 90 pálya vár ránk egyre jobb gépekkel, öt különféle versenytípussal, változatos, ugratókkal, hurkokkal megtűzdelt pályákon, ráadásul öt főellenség ellen is párbajoznunk kell. Lesz gyorsverseny és többjátékos üzemmód is, itt a hagyományos kergetőzésen túl osztott képernyőn is mókázhatunk. A képek biztatóak, a látvány picit TRON-os, stílusosan futurisztikus, akár valami finom is kisülhet belőle…



VIZUÁLIS JÁTÉKTUNING

AVAGY HOGYAN ÉRJÜK EL A LEGSZEBB KÉPET KEDVENC JÁTÉKUNKNÁL?

Napjainkra eljutottunk odáig, hogy egy-egy játék meg sem jelenhet 3D-s grafika, valósághű környezeti szimuláció (értsd, pl. időjárási elemek), látványos speciális effektek nélkül. A legtöbb olyan játék, amely szeretne stabil lábakon állni a piacon, kötelezően kell, hogy legalább hollywoodi szintű trükköket prezentáljon, színesen, szagosan, tele mozgással. A játékos mindebből a legtöbbször csupán annyit érzékel a szépségen kívül, hogy egyre erősebb vasat kell pumpálnia az adott játékszoftver alá, az ezresek pedig röpködnek kifelé az ablakon. E havi kiemelt témánkban szeretnénk egyrészről rávilágítani mindazon tényezőkre, a technikai szakszargonra, amely a grafikai megjelenítés mögött áll. Másrészről pedig némi kezdőlökést szeretnénk adni ahhoz, hogy a játékos kedvű olvasó elkezdjen turkálni az egyes játékok beállításai között, a legjobb teljesítmény/minőség párosítást kisakkozva.

PIXELBOMBA

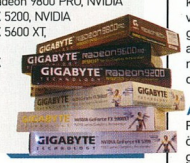
A TESZTEKRŐL

TESZTKONFIGURÁCIÓ

CPU - Intel Pentium 4 2600 MHz
MoBo - Abit VI7
RAM - 512MB PC3200 DDR SDRAM
HDD - Seagate 80GB/7200, ATA-100

Tesztelt videókártyák

ATI Radeon 9200, ATI Radeon 9600 PRO, ATI Radeon 9800 PRO, NVIDIA GeForce FX 5200, NVIDIA GeForce FX 5600 XT, NVIDIA GeForce FX 5900 XT



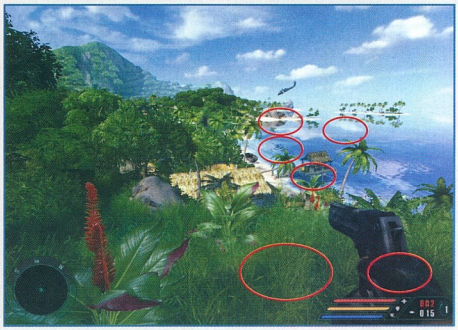
Igencsak belehúztak manapság a GPU-k, azaz a videokártyák processzorai, hiszen ha megnézünk egy pár évvel ezelőtti grafikus teljesítménytesztet, és összehasonlítjuk az akkor népszerű kártyákon kapott eredményeket a ma elérhető pontszámokkal, valószínűleg több helyiértéknyi változást fogunk tapasztalni. A márkajelzéseken, valamint a sorozatszámon kívül azonban a játékosok egy része nem sokat szokott foglalkozni azzal, hogy milyen feliratok, ficsörök kerülnek egy-egy videokártya dobozára…

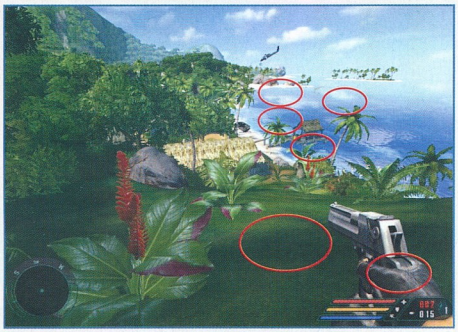
ATI vs. NVIDIA

Piszok egy dolog, de manapság ölre menő harc folyik a két legnagyobb chipgyártó között, mely sajnos az árversenyen kívül mára már kiterjedt a számítógépes játékok piacára is. Nem egy olyan játék van, amelyet kimondottan az egyik gyártó kártyacsaládjára, annak specifikációit figyelembe véve fejlesztenek, ami egyben azt is jelenti, hogy a másik gyártó azonos kategóriájú termékein vagy nem érhető el minden effekt, vagy ugyan a látványban nincs különbség, csak sebességben mérhető a differencia. Természetesen összességében elmondható, hogy aki a legerősebb videokártyát tartja a gépében, az nem fog hiányt szenvedni a grafikai élményben, ám az árra érzékenyebb játékosok számára talán nem mindegy, hogy kedvenc játékukat teljes értékűen használhatják-e, avagy csupán döcögni fog otthoni gépükön minden újabb termék.

A két gyártó között ilyen téren nem lehet azonban éles választóvonalat húzni, hiszen mindkét kártyatípusra fejlesztenek nagy neveket, ráadásul a meghajtókat is nap mint nap frissítik, egyre javítva az elért teljesítményen, egyre bővítve az elérhető szolgáltatások listáját (pl. 2D-s effektek Windowsban, több monitor kezelése stb.). A döntést tehát ezen a síkon maximum a szerint hozhatjuk meg, melyik márkát szeretjük jobban, esetleg az előző ilyen vagy olyan videokártyánkkal meg voltunk-e elégedve. Természetesen mindenhez ajánlott olvasmányok az interneten, valamint az új-

FAR CRY





ságokban fellelhető hardvertesztek, melyeket részletesen átböngészve kideríthető, az egyes árkategóriákat mely példányok uralják az aktuális választékból.

FSAA
Full-Scene Anti-aliasing, avagy magyarul élsimítás. Mivel a játékokban található textúrák szélei kissé rücskösek alapértelmezésben, így mind az ATI, mind az NVIDIA kártyái támogatják ezek szebbé tételét. Az élsimítást mind a grafikus kártya meghajtójából, mind az egyes játékprogramokból lehet állítani, ám arra föl kell készülni, hogy ha bekapcsoljuk, az erős fps-csökkenést fog eredményezni.

FAR CRY

A legjobban ez a játék terhelte meg a videokártyákat, és így nem véletlenül számit etalonnak manapság. Persze, lehet hogy csak addig, amíg meg nem jelenik a DOOM III, vagy a Half-Life 2. A beállítások próbálgatásánál kiderült, hogy a RADEON 9800 PRO sokkal jobban bírja, mint az FX 5900 XT. Ennek ellenére nem mondhatom azt, hogy a legmagasabb beállítások mellett nem lesz olyan, amikor egy picit megáll gondolkodni a gép, viszont a legtöbb helyszínen azért játszhatóan magas fps-eket értünk el, a látvány pedig remélhetőleg a képekről is visszaköszön. Alacsonyabb kategóriás kártyákon sajnos ezeket az effekteket néha mellőznünk kellett.

- A földön a fű és a textúrázottság nagyban változtatható. Sajnos a sok-sok fű ugyan jól néz ki, de ha a GPU nem bírja, jobb megszabadulni tőle. Ez már a Soldier of Fortune, meg a Serious Sam szépséges füveinek esetében is így volt, sajnos.
- A helikopter a legelső pálya kezdeténél árnyékot vet a vízen. Természetesen torzítva, és a mozgásának megfelelően. Alacsonyabb kártyákon ez azért luxus, szóval inkább kapcsoljuk ki.
- A háttérben lévő felhők, kövek, hegyek, és fák, valamint az előtérben lévő cölöpös ház szintén tükröződnek a vízen. Ahogy a helikopter árnyékának esetében, ha lejebb veszszük a részletezettséget, ez is eltűnik.
- Főhősünk fegyvere, valamint az ezt tartó kéz részletezettsége szintén módosítható. Ettől függően csak elmosódott textúrákat, vagy pedig egy felismerhető kesztyűt fogunk látni.

	ATI RAD.9800 PRO	GF FX 5600 XT	GF FX 5200
VSYNC	on	on	on
FSAA	high	high	none
TEXTURE QUALITY	very high	very high	low
TEXTURE FILTER	trilinear	trilinear	bilinear
ANISOTROPIC FILT.	1	1	1
PARTICLES	very high	medium	low
SPECIAL EFFECTS	very high	medium	low
ENVIRONMENT	very high	medium	medium
SHADOWS	very high	medium	low
WATER	ultra high	medium	low
LIGHTING	very high	medium	low

Cserébe viszont a kapott látvány egyszerűen fenomenális lesz, úgyhogy jól gondoljuk meg, mielőtt belekezdünk a használatába, hiszen ha egyszer láttuk már működés közben, utána nehéz leszokni róla.

A legtöbb kártya és program jelenleg 2x-es és 4x-es élsimítást produkál, melyet jelenleg egyedül a Matrox Parhelia képes felülmúlni, a maga 16x-os FAA-jával (ez 4x4-es hálóra bontva vizsgálja meg, melyik részek lógnak ki a felületről). Mindezen technológiai megoldások lényege, hogy az egyes, a széleken lévő textúrákat 2x-es, 4x-es felbontásban rendereli a GPU, majd a kettő, illetve négy mintát egymásba mossa, így elsimítva az amúgy elég szögletes textúrát. Ennek az eljárásnak két hátránya van. Az egyik a teljesítménybeli csökkenés, hiszen a GPU mindent többször számol, a másik a kép elmosódása, amely játékoknál nem, csak szövegnél okoz problémát.

Bilinear, Trilinear, Anisotropic Filtering
A játékok esetében spórolni szoktak a textúrák méretével, mivel ezzel jócskán le lehet csökkenteni a felhasznált memória-sávszélességet. Ez viszont azt eredményezheti, hogy amikor egy-egy objektumhoz közel megyünk egy játékban, olyankor a ráfeszített felületnek sokkal nagyobb felbontásban kell megjelennie, mint az eredeti textúraméret. Ezt jól illusztrálják a régi, még sprite-okkal és textúrákkal dolgozó játékok, melyek esetében néha óriási pixelszörnyekkel kellett megküzdenünk (pl. DOOM, Duke Nukem 3D). A 3D-s programok esetében ehhez még hozzájött a perspektíva megjelenítése is (a 2D-s monitoron), ahol ez a probléma hatványozódva jelentkezett.

Természetesen az újabb játékszoftverek és videokártyák erre is felkészültek, így képesek a szomszédos pixeleket feldolgozni, majd azok színét összehasonlítva kialakítani a végleges képet, amely így kevésbé bántja a játékos szemét. A bilinear fil-

NÉHÁNY JÓTANÁCS

- mindig szerezzük be a legfrissebb meghajtót
- nem mindig érdemes arra törekednünk, hogy a maximális fps-számot elérjük, hiszen a végén már csak egy dróthálókból álló képet fogunk nézni; ám így a játék élvezete elveszhet
- az újabb játékok esetében kevesebb szerep jut a CPU-nak, és több múlik a GPU-n a megjelenítésnél, de továbbra is örökérvényű, hogy gyors memória és gyors processzor is kell a csúcskategóriás játékokhoz
- tuningolásra szánt videokártya vásárlásakor nézzük meg, hogy milyen sebességű memória került rá, és van-e ennek is megfelelő hűtése

tering esetében a négy szomszédos pixelt, a trilinear filteringnél két bilinear filteringen átesett pixelt dolgoz össze a GPU, hogy egy átlagot számoljon belőlük. Utóbbi használata azonban kétszer annyi sávszélességet igényel, így a fill-rate is lecsökken a kártyák esetében. (A fill-rate annak a mérőszáma, hogy egy videokártya mennyi pixelt tud másodpercenként megjeleníteni. 1024x768-as felbontás esetén ez például 786 432 pixelt jelent, a színek kalkulációjával együtt!)

A fönt leírtak mind isotropic filteringnek számítanak, mivel négyzetalapon működik a szűrés (a négy szomszédos pixel). Az anisotropic filtering azonban nem ennyire szabályos alakzatot alkalmaz, hanem például téglalapot, trapézt, vagy paralelogrammát, ami sokszor jobban alkalmazkodik az eredeti tárgy alakjához. Természetesen ez további terhet ró a GPU-ra, így csak az újabb kártyák esetében hasznos funkció, ahol már megfelelő teljesítmény áll a rendelkezésünkre a számítások elvégzéséhez.

VSYNC

Sokáig terjedt az FPS-rajongó játékosok körében a hír, miszerint a VSYNC kikapcsolása megnöveli az elért fps-t, ezért kötelező érvényű. Aki Quake-en, vagy CS-en nőtt föl, valószínűleg ehhez is tartja magát. Ám ez manapság már nem így működik, a megnövekedett teljesítménnyel együtt a VSYNC, mint kényelmi funkció, óriási előnyöket rejt magában, főként pont az FPS-ek világában. A technológia lényege, hogy a GPU megvárja, amíg az adott grafikai elem megjelenik a monitoron is, így a képernyőre varázsolt kép nem gyorsabb a monitor képfrissítési sebességénél, ennek eredményeképpen a megjelenített kép is törésmentes marad. Ezt gyakorlatban igazából úgy a legkönnyebb ellenőrizni, ha egy 3D-s FPS-ben az ember elkezd körbe-körbe forogni. VSYNC nélkül a GPU nem vár a megjelenítésre, amint kiszámolta a következő képkockát, azt küldi is a monitornak. Ennek eredményeképpen a kép csúszásban lesz, például a képernyő felső felén a pálya még másik része fog látszani, mint az alsóban. Ezt a legtöbben képtörésnek vagy vil-

UNREAL TOURNAMENT 2004

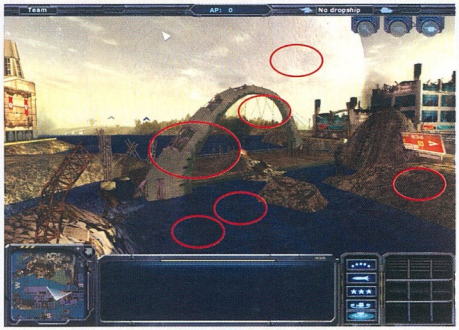
Az UT2K4 esetében mindvégig az volt az érzésem, hogy az NVIDIA vagy csal valahol, vagy ezt a programot nagyon jól írták meg. Szinte alig kell valamit lejjebb venni a maximális értékekből ahhoz, hogy élvezhető játékmenetet érhessünk el, és a különbségek igazán csak nagyon sok ellenfél, valamint lövések és egyéb effektek esetén jönnek elő. És ha még csökkentünk is a részleteken, az összhatás akkor is csodaszép marad. Az érdekes a dologban az, hogy kipróbáltuk a játékot egy GeForce4 Ti-on is, és a sebességgel itt sem voltak gondjaink.

- A képen is látható levél, ami mögé karakterünkkel elbújtunk, jól mutatja azt, mennyit számít a textúrák minősége. A legalacsonyabb beállítások mellett csak pacák sorozatát látjuk (messziről így is elfogadható azért a végeredmény), míg a legjobb minőségében már közelről is inkább egy levélnek látszik.
- A hátteret (képünkön ezt a fák mutatják) kikapcsolva nyerhetünk jó pár fps-t, ám ekkor csupán a kék ég marad számunkra. Mondjuk, nem hinném, hogy egy heves multiplayer csata során ez túlságosan szemet szúrna.
- A játékosok öltözete, a fej, fegyverek részletezettsége szintén módosul a beállításoknak köszönhetően. A legnagyobb részletezettség mellett a mintázatok, valamint a fej is nagyon jól kivehető közelről is.

	ATI RAD.9800 PRO	GF FX 5600 XT	GF FX 5200
TEXTURES	highest	higher	normal
CHARACTERS	highest	higher	normal
WORLD	high	high	normal
PHYSICS	high	high	high
CHARACTER SHADOWS	full	full	blob
DYNAMIC LIGHTING	bekapcsolva	bekapcsolva	kikapcsolva
DETAILED TEXTURES	bekapcsolva	bekapcsolva	bekapcsolva
TRILINEAR FILTERING	bekapcsolva	bekapcsolva	kikapcsolva
WEATHER	bekapcsolva	bekapcsolva	bekapcsolva

UNREAL TOURNAMENT 2004

GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS



lódzásnak hívják (tearing, vagy flickering).

Mivel a legtöbb monitor és a játékprogramok is minimum 85Hz-et bírnak, így a VSYNC bekapcsolásával ez a probléma kiküszöbölhető, és a kép sokkal simább lesz, a mozgás esetén pedig nem fogjuk tapasztalni az idegesítő „képszakadást". Természetesen a VSYNC nem fogja megoldani a TFT-kijelzőknél tapasztalható késési problémákat, mivel ott a képfrissítés nem ugyanezen az elven működik.

Képfelbontás és színmélység

Kicsivel korábban már említettem a fill-rate-et, így nem lesz nehéz

GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS

A játék motorja igazán jól lett megírva, ugyanis a grafikai elemek még a belépőszintű kártyákon is jól mutatnak. Persze, ha egyszer kipróbáljuk a maximális részletezettséget, akkor jól látszik a különbség, ám szerencsére kisebb GPU-k esetében sem kell sok dologról lemondanunk. Érdekes, hogy stratégiai játék lévén a grafika (az objektumok kidolgozottságát leszámítva) megközelíti az FPS-ekben tapasztaltakat.

- A képen látható íves boltozat a különböző beállításoknak megfelelően különböző textúrázottsággal fog bírni.
- A vízben az ív tükörképe is beállítástól függ, ahogyan a középen lévő tűz, és annak füstje is teljes mértékben tükröződik a vízfelületen.
- A háttérben lévő bolygógyűrű, valamint a csillagok mind-mind mozgásban vannak a nagyobb részletezettség esetén. Ha fölnézünk a kamerával, percekig bámulni fogjuk az eget, annyira látványos. Ha pedig lenézünk, mindezen háttérelemek tükröződését is láthatjuk a vízen!
- A képen a földterületek textúrázottsága is módosítható, ezzel kicsit javítva a teljesítményen. A legalacsonyabb részletezettségen ez már azért csúnyán fog kinézni.
- A kilógó rudak, valamint épületek, táblák oldalain az élsimításbeli különbségek jól láthatók.

	ATI RAD.9800 PRO	GF FX 5600 XT	GF FX 5200
VSYNC	on	on	on
FSAA	4x	2x	none
TEXTURE QUALITY	high	high	medium
ANISOTROPIC FILT.	8x	2x	none
SHADOWS	complex	complex	simple
HQ TERRAIN	bekapcsolva	bekapcsolva	kikapcsolva
DETAILED GROUND OBJECTS	bekapcsolva	bekapcsolva	bekapcsolva
UNIT TRACKS	bekapcsolva	bekapcsolva	bekapcsolva
REFLECTIONS	everything	none	none

belátni, miért is lehet gyorsabb egy-egy játék, minél kisebb felbontásban futtatjuk. Ehhez társul még a színmélység kérdése, ami a megjelenítendő színárnyalatok révén szintén beleszól a teljesítmény alakulásába. A mostanában megjelenő játékok legtöbbje 16 biten vagy 32 biten (esetleg 24 bit) mutatja számunkra a monitorunkra varázsolt virtuális világot. Természetesen minél nagyobb a képernyő felbontása, annál kevésbé szembetűnő bármilyen felmerülő grafikai hiba. Így az előbb említett élsimításos szépséghibák is kevésbé látszanak nagyobb felbontás esetén. A színmélység állítása összességében szebb képet eredményez, így ha bírja videokártyánk, mindenképpen érdemes a nagyobb érték mellett dönteni.

Természetesen itt is fölmerülhet a TFT-k problémája, hiszen ezek a megjelenítők natív felbontással bírnak, azaz átlagban 1024x768, illetve 1280x1024-es felbontásban képesek csak problémamentesen elénk tárni a videokártyából érkező képet. Ha ennél kisebb felbontásra váltunk, a kép pixeles, töredezett lesz, mivel az egyes pixeleket ki kell nyújtani a képernyő natív felbontásának megfelelően. A végeredmény általában katasztrofális, olyan, mintha egy kis felbontású képbe belezoomolnánk. Éppen ezért mindig figyeljünk oda, hogy a TFT-k esetében az egyes játékokat is a natív felbontásban játsszuk!

A textúrák színmélységének változtatása szintén látványos eredményeket hozhat, ám azt ne felejtsük el, hogy, ahogyan a felbontásuk esetében, a színmélységnél is komoly memóriaigény merülhet föl, így a sebesség is drasztikusan csökkenhet abban az esetben, ha a szebbet, nagyobbat, jobbat választjuk.

Dinamikus árnyékok, tükröződés, és a többi speciális effekt

A fentieken kívül jó pár játék még ezernyi más beállítási lehetőséget is felkínál menüiben. Ezekkel szintén érdemes eljátszadozni, ám egyes kivételektől eltekintve,

komoly teljesítménybeli javulást nem mindig várhatunk. Látványban azonban természetesen sokat számíthatnak, így érdemes velük is foglalkozni.

Az egyik leginkább teljesítményigényes speciális effektus a tükröződés, amelyet nagyon sok játékban csalással, némelyeknél viszont valódi dinamikus rendereléssel oldanak meg. Sokszor a tükröződés csak egy fényes felületet, vagy egy extra felfestített, mozgó textúrát jelent, ám az újabb játékoknál már sokszor a vízfelület, vagy éppen egy csillogó padlózat egy az egyben tükrözi a környezetében található dolgokat, esetleg még torzítást is alkalmazva. A másik, hasonlóan látványos elem a dinamikus árnyékok megjelenítése, mely minden egyes mozgásfázisnál a fényforrásoknak megfelelően vetíti ki az adott objektum árnyékát. Ha pedig az árnyék egy objektumhoz ér, akkor még az erre vetülő árnyékrész törését is bele kell venni a számításokba. Természetesen ezeket kiszámolni nem egy egyszerű feladat a GPU számára, hiszen minden egyes mozgásnál újra meg kell vizsgálni az objektumok relatív pozícióját. A hatás azonban nem marad el, gondoljunk csak a DOOM III esetére, ahol egy himbálózó neoncső alatt marcangolja a szörny áldozatának maradványait.

beállítást vehetnénk még sorra, melyek attól is függenek, DirectX-es, vagy OpenGL-es játékról beszélünk (pl. mipmap, Z-buffer stb.), ám mivel manapság ezeket úgyis sem mitmondó kategóriákba sorolják, így a játékosnak csak annyi a feladata, hogy Low, Middle, valamint High, esetleg Very High közül válasszon.

Játéktuning

Mindezeket észben tartva most már rátérhetünk arra is, hogyan varázsolhatjuk játékainkat látványosabbá úgy, hogy mindeközben nem változtatjuk a játékmenetet állóképek sorozatává. Természetesen az itt bemutatott beállítások csak irányadónak számítanak, ám az egyes kártyák kategóriájukban mutatják, mennyit bírnak akadozás nélkül produkálni.

Reméljük, cikkünknek köszönhetően azok is elkezdenek majd foglalkozni ezen beállítások közelebbi szemrevételezésével, akik eddig ezeket a szempontokat teljes mértékben kihagyták, és esetleg csak bosszankodtak azon, hogy a „szomszéd Pistinél mennyivel jobban fut/mennyivel szebb" a legújabb játékprogram. Higgyétek el, Persze, azért túlzásba ne vigyétek, mert a vége az lesz, hogy mindig a legszebb képet szeretnétek elérni, és a teljes ruhatárakat is a legújabb kártyák beszerzése végett árverezitek el. Ám érdemes arra jobban odafigyelni, hogy a gyári beállítások nem feltétlenül a legjobb teljesítmény/szépség párosítást nyújtják az aktuális kártyán.

A tesztkonfigurációhoz a Gigabyte videokártyákat az CO-RUN Kft. biztosította.

Chilly

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

A játék tesztváltozatában azt tapasztalhattuk, hogy hiába veszünk le a részletezettségből, a végeredmény nem sokat változik. A játék így is gyönyörű marad, és nem is sok effektről kell lemondanunk. A teljesítménybeli változások természetesen ennél jobban megérződnek az egyes kártyákon, de „mediumi beállításnál nem kellett lejjebb mennünk.

- A gerendákon, vízbe szúrt fadarabokon az élsimítás változásait követhetjük nyomon.
- A víz tükröződéseinél, az árnyékoknál kisebb különbségek tapasztalhatók eltérő beállításoknál.
- A textúrák részletezettsége változik az egyes módosításoknál.

	ATI RAD.9800 PRO	GF FX 5600 XT	GF FX 5200
QUALITY	very high	high	medium

Amióta a kártyák hardveresen támogatják már a T&L-t (Transform & Lighting), azóta ezek az effektek is megszaporodtak, és a mozifilmekhez hasonló vizuális élményben lehet részünk. Amíg korábban mindezt szoftveresen, azaz a CPU-t használva kellett megjeleníteni, addig az effektekkel is csínján kellett bánni, hiszen nagy poligonszám esetén a végeredmény közelebb járt a lapozgatós képregényekhez. Ezenkívül jó pár megéri, hiszen ha már egy virtuális világot választottatok esetleg többórányi kikapcsolódásra, akkor sem az nem célravezető, ha sokszor megakad a kép, mert annyira elkezd gondolkozni a videokártya-proci párosa, sem az, hogyha csak üres objektumokat és lebutított effekteket bámultok mindvégig. Mindkettő részben elveszi a játék élvezetét, és kizökkent abból a környezetből, amelybe monitorod képvilágán keresztül csöppentél.

INFO DIGITAL TOME | GLOBAL STAR | WWW.SIEGE-OF-AVALON.COM

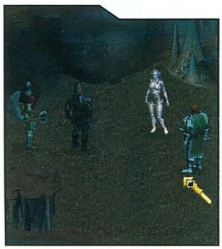
A Siege of Avalon az utóbbi idők egyik legjobban sikerült RPG sorozata...

SIEGE OF AVALON

Egy izgalmas RPG a Baldur's Gate és a Diabló nyomdokain

Ehavi számunk mellékleteként kapott teljes játék - úgy gondolom - sok olvasónknak fog örömet okozni, hiszen a nagy stiluskavalkádból a mai napig az RPG-játékoknak van a legnagyobb rajongó tábora. A Siege of Avalon nem a legfrissebb darab a piacon, de bátran állíthatom, ha valaki a játék élményéért ül le a monitor elé, és nem csupán a szeme elé táruló látvány és a fülébe csengő dallam alapján ítéli meg a stuffot, nem fog csalódni.

Mint azt az előző szám végén olvasható beharangozóban is írtuk, a



Siege of Avalont leginkább a Baldur's Gate és a Diablo keverékeként lehet röviden jellemezni. Azért Diablo, mert kötött izometrikus nézetű mászkálós-gyűjtögetős, és azért Baldur's Gate, mert rajtad kívül még további négy karaktert irányíthatsz a kalandok során, és természetesen vérbeli RPG, hiszen a feladatok elvégzése során kapott pontokat a karakterek tulajdonságainak fejlesztésére tudjátok felhasználni. A játék 2000 nyarán az internetről letölthető formában indult hódító útjára, és ahogy azt a fejlesztők ígérték nem egyben, hanem epizódokra bontva. Összesen hat részből áll a program, és az első rész akkor ingyenes volt, a középső epizódokért 10-10 dollárt, a befejező részért 40 dollárt kellett fizetni, de meg lehetett rendelni egyben is a teljes játékot. A történet tulajdonképpen egy messzi földről Avalonba vetődött katona történetét meséli el, aki egy hosszú és kíméletlen háború után a fellegvárat akarja megvédeni a külső támadók és a belső intrikák ellen. Az első rész egy kiképzésnek indul, amelyben az elején el kell döntenünk, hogy milyen főbb tulajdonságokkal indítjuk útjára a főhősünket. Választhatunk, hogy harcos, varázsló, vagy amolyan lopakodó-settenkedő kém, illetve tolvaj szerepébe bújunk bele. Az első részben megismerhetjük a főbb szereplőket, és lassan kibontakozik egy igencsak terebélyes és sokrétű történet. A legfőbb feladatunk bebizonyítani lojalitásunkat a vár főparancsnokának, hogy megtalálhassuk az elveszett barátunkat. Ehhez kisebb feladatokat kell elvégezni, megkeresni bizonyos tárgyakat, azt átadni valakinek, üzeneteket közvetíteni, megtisztítani a vár környékét az ott ólálkodó gonosz teremtményektől, majd miután megtudtuk, hová hurcolták, kiszabadítani a barátunkat. A második részként megjelent kiegészítőben már társakat is választhatunk magunk mellé, akiknek még azt is megszabhatjuk, hogy mi legyen a fő feladatuk.

Az epizód végigjátszásához a király és a családja ellen szőtt intrikákat kell lelepleznünk, vagyis felkutatni és megbüntetni a bűnösöket. A harmadik epizódban inkább a harcokra helyeződik a hangsúly, így a feladatok során nem kevés számú ellenséggel kell összecsapnunk, tehát a főhősünk is ebbe az irányba fejlődik, függetlenül attól, hogy Mage, Scout vagy éppen a Fighter karaktert választottuk.

NÉHÁNY JÓ TANÁCS!

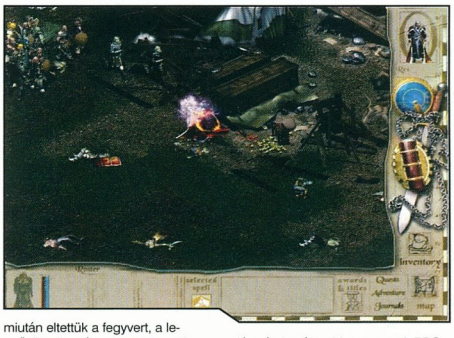
A játék telepítéskor figyelmeztet, hogy NT alapú rendszereken nem garantálják a hibátlan működést. Az állításukat igazolom! Nem azt mondom, hogy nem működik, viszont néha bajok vannak a grafikával, máskor meg az interaktivitás kapcsol ki. Ilyenkor a kilépés és az újratöltés segíthet, de nem minden esetben. Ha grafikával van a gond, egy másik pályára lépés segíthet.
A játék, mint említettem hat részből áll, viszont addig, amíg egy epizódot nem játszottatok végig, ne telepítsétek fel a következő részt, ugyanis az újabb epizódot egy addig szigorúan zárva tartott ajtón történő belépéssel tudtok elkezdeni, és az ajtó nem fog kinyílni, amíg a Quest menüpont alatt teljesítésre váró feladat van, és a Journalban azt nem olvashatjátok, hogy ezennel véget ért az epizód.
A kapott TP-ok legalább felét mindig egy „Trainer"-nél használjátok fel, ugyanis az igazán fontos képességeket csak tőlük lehet megszerezni.

A negyedik részben az előzőektől eltérően inkább a mászkáláson, lopakodáson van a hangsúly, hiszen a legtöbb feladatot az ellenség táborában kell elvégeznünk, amihez el kell sajátítanunk a lopakodást, és hogy hogyan maradjunk a lehető legtovább észrevétlenek. Mint az sejthető, az ötödik részben a varázsló tudományunknak vesszük a legnagyobb hasznát, mivel főleg olyan ellenségekkel kell majd összecsapnunk, amelyeket szinte csak mágikus erővel lehet legyőzni.
A hatodik és egyben befejező részben, a történet teljesen kibontakozik, sor kerül a fellegvár ostromára, és ebben a részben minden addig megszerzett tudományunkra

szükség lesz, hogy a hősünk életben maradhasson.

A játék során a Diablóhoz hasonlóan ládákból, szekrényekből és a legyőzött ellenségtől különféle tárgyakat, fegyvereket, páncélokat szedhetünk el, amelyeket vagy saját részre használunk, vagy eladunk egy kereskedőnek, hogy a kapott pénzből komolyabb és erősebb fegyvereket és páncélokat tudjunk venni. A feladatok elvégzéséért, illetve a győztes összecsapásokért különböző mennyiségű tapasztalati pontot kapunk, melyet kétféle módon lehet felhasználni. Vagy a karakterképernyőn osztjuk szét a képességeink fejlesztésére, vagy beváltjuk a fellegvár egy-egy szobájában tanyázó mesternél, aki a tudományára tanítja meg hőseinket. Minden epizódban más „trainer"-ektől tanulhatunk, akik a fellegvár különféle pontjain tanyáznak. A kalandozások során persze találtok majd sokféle könyvet is, melyek egy részéből a történet egészül ki némi információval, más részük pedig valamilyen tulajdonságotokat fogja megváltoztatni, de csak addig, amíg a kezetekben tartjátok. Ugyanez igaz a meglehetősen ritkán felbukkanó mágikus erejű gyűrűkre is, és természetesen a spéci fegyverekre. Egy dologra azonban érdemes komolyan odafigyelni.
A legtöbb tulajdonságot módosító tárgynak van negatív hatása is. Az egyik tulajdonságodat javítja, a másikon pedig ront. Ezzel akkor szembesültem először, mégpedig véresen komolyan, mikor az első részben, az alagsorban lévő három árulót kellett elintéznem. Alaposan felfegyverkezve, erős páncélzatban, és a legjobb pajzsal a kezemben több tucatszor fogtam neki a harcnak, de az ellenfeleim egyikével sehogy nem birtam. Gondoltam hát egyet, és letettem a pajzsot, csereréltem a böhöm nagy lovagi kardomat a speciálisan nekem készült tiszti kardra, kiléptem az acélcsizmáimból, és lásd csodát, két-két kardcsapás elég volt a győzelemhez.

A karaktereket a mutass és kattints elven tudjuk irányítani, így a közelükbe kattintva sétálni, távolabb kattintva futni fog. Ami lényeges viszont, hogy a főkaraktert irányítva a társai hűen követik mindenhová, és ha harcra kerül a sor, teljesen önállóan kiveszik a részüket a csetepatéból, viszont ha átvesszük valamelyik társ irányítását, a többiek meg sem fognak mozdulni. Ha valami mozdítható vagy nyitható, rámutatva lilás színű lesz a körvonala, és



miután eltettük a fegyvert, a legyőzött ellenségre mutatva azok bepirosodnak, és rájuk kattintva nézhetjük meg, mit is találunk náluk, és tehetjük át a saját hátizsákunkba. Ha egy szereplőre kattintunk, egyben párbeszédet is kezdeményezünk, így a főbb karakterektől ilyen módon kapjuk a feladatainkat és a szükséges információkat, a kereskedőkkel így kezdeményezhetjük az üzletet, és a mellékszereplőkkel elbeszélgethetünk a nagy semmiről. Talán ez a rész volt az egyetlen, ami kissé zavaró a játékban, mivel elég alapos angol tudás kell ahhoz, hogy a bő lére engedett cseverészésből kihámozzuk a számunkra lényeges információkat.
Az irányítópanelen van ugyan három menüpont, a Quest, az Adventure, és a Journals, melyekből a történettel kapcsolatos információkat összemazsolázhatjuk, de a leglényegesebb információk a párbeszédekben hangzanak el, és azt nem lehet visszalapozni.
Az ugyanis szerintem édes kevés, hogy ugyan keressem már meg Olon házát elveszett kulcsát a házának a romjainál, azt sem árt tudni, hogy mégis merre van az a ház. Nos az ilyen információk vannak elrejtve a párbeszédekben. Úgyhogy mindenkinek csak azt tudom tanácsolni, hogy figyelmesen olvasson el minden sort, és ha kell az elhangzó neveket és helyszíneket szorgalmasan jegyzetelje le.
A másik lényeges dolog, hogy a kapott feladatok megoldásának célszerű rögtön nekilátni, ugyanis legtöbbször a feladatok egymásra épülnek, és így kerekedik ki a történet. Ha nem a megfelelő sorrendben látok neki, vagy útközben valakivel szóba elegyedve újabb megbízás csöppen a tarsolyotokba, elég nagy káosz lehet a vége. Erre is tudnék példát mondani, de a helyem sajnos elfogyott, és így a végére csupán azt tudom mondani, hogy mindenkinek jó szórakozást, ehhez a remek RPG-progihoz, aki szereti ezt a stílust tutira nem fog csalódni.

Clemi

FŐ KARAKTEREK

Sir Roth (Csak ebben a részben)
Outer Keep 2. szint Északi sarokszoba
Mudam
Outer Keep 2. szint Dél-nyugati sarok. Az egyik kiképző.
Elarath
Outer Keep 2. szint Észak-keleti sarokszoba. Az egyik kiképző.
Madden
Outer Keep 2. szint, Folyosó
Bonnie
Outer Keep 1. szint A lépcső közelében.
Anora
Outer Keep 1. szint Konyhában
Friar Masses
Outer Keep 1. szint Északi sarokszoba
Brother Mo
Outer Keep 1. szint Északi sarokszoba
Pell(andrian)
Outer Bailey, Az északi kaputól keletre
Freeman
Outer Bailey, Észak-keleti rész
Ladren
Outer Bailey (változtatja a helyét) Az egyik kiképző.
Olon
Outer Bailey, Keleti oldal.
Penrith
Outer Bailey, A kiképző pálya közelében
Lucan
South Gate 1. szint Dél keleti oldal.
Elazar
South Gate 2. szint Északi oldal
Calum
South Gate 2. szint Középen

BEMUTATÓK

23 TAKTIKAI AKCIÓJÁTÉKOK TAVASZA
Egyre több olyan játék készül, amelyekben már egyáltalán nem találunk egyjátékos módot, hiszen ezeknél a hangsúly a többjátékos élvezeten van. Az összeállításunkba bekerült a már megjelent Battlefield Vietnam, és két készülő játék, a Joint Operations: Typhoon Rising és a Söldner: Secret Wars. A béta verziókat látva nagyon úgy fest, érdemes lesz megjegyezni az utóbbi két játék címét, úgy is, mint kötelező elfoglaltságot a következő néhány hónapra.

26 BROTHERS IN ARMS
Áprilisban egy weblap, a 'warstory.net' tartotta folyamatosan izgalomban a játékosokat. Annyit lehetett tudni csupán, hogy a Gearbox valami nagy dobásra készül. Nap, mint nap folytak a találgatások, ráadásul a Gearbox és az Ubisoft folyamatosan csigázta a kedélyeket a félig hivatalos információkkal. Azóta megtörtént a hivatalos bejelentés, és kiderült, hogy mit rejtegettek eddig előlünk...

28 UTOPIA CITY
Kétségtelenül az FPS az uralkodó kategória napjainkban. Szinte minden kezdő cég egy FPS-sel - vagy esetleg egy real-time stratégiával - próbálja meghódítani a világot. Az Utopia City fejlesztői - a Parallax Arts Studio - azt gondolták, hogy a pörgős akció, és a csúcsminőségű grafika helyett megpróbálják a történetet előtérbe helyezni. Bár a sztori néhány motívuma innen-onnan ismerős lehet, de ennek ellenére nagyon bízunk az összkép.

30 SHREK 2
Az Activisionnak köszönhetően hozzájutottunk egy, még a fejlesztés korai stádiumában lévő verzióhoz, és kicsit belekóstolhattunk milyen is lesz a kis kedvenceinket irányítani a monitoron.

LEÍRÁSOK

32 HITMAN 3: CONTRACTS - 85%
Hitman előszedte a szekrényből a fekete öltönyét, kifogástalan élt vasalt a nadrágjába, majd megtisztította a 'Silver Baller' stukkereit. Miután mindezzel megvolt, zsebre vágta a gondosan elkészített uzsonnáját, és elindult, hogy végrehajtsa legújabb megbízatását... A harmadik epizódban felborul az időrend, és a sorozat legnagyobb rajongóit is jó néhány meglepetés éri.

38 COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO - 81%
Kevés játéknak van olyan története, mint a CS:CZ-nek. Egy egész újságnyi hely kevés lenne ahhoz, hogy elmeséljük a sztorit, elindulva a Half-Life-tól, a mod közösségek kialakulásán át egészen a Counter Strike hatalmas sikeréig. És akkor még csak a történet felénél járnánk. Rengeteg víz lefolyt a Dunán, mióta a Valve kitalálta, hogy kiadják a hihetetlenül sikeres csapatjáték egyjátékos verzióját. Fejlesztők jöttek-mentek, és sosem akart eljönni az a nap, amikor végre kipróbálhatjuk a játékot. Egészen mostanáig...

40 PAINKILLER - 86%
Az új generáció újabb, sokak által régóta várt játékosa is megérkezett. Amit ígért, betartotta: agyatlan, de finom, és ami fő, látványos mészárlás, elképesztő megjelenítés, barnamackós hangulat. Meglepően erős belépő egy kezdő stúdiótól, a tapasztalatlanságból adódó kisebb bizonytalanságokkal és apróbb hibákkal.

AKCIÓ KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

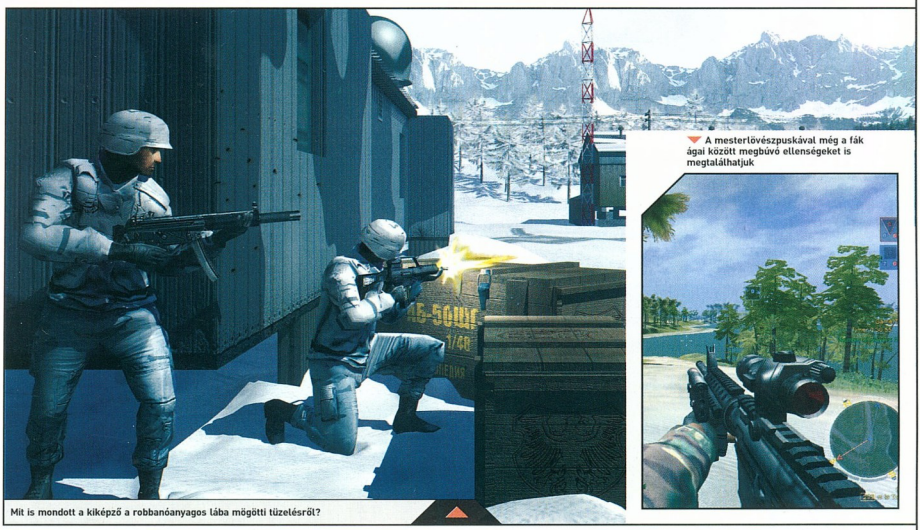
- BloodRayne 2
- Star Wars: Republic Commando — 2004/10 Activision
- Starsky and Hutch 2 — 2004/10 Majesco
- Sniper Elite — 2004/10 Empire Int.
- Shade: Wrath of Angels — 2004/10 Wanadoo
- Star Wars: Battlefront — 2004/09 Activision
- Breed Expansion — 2004/09 CDV
- Medal of Honor: Pacific Assault — 2004/09 Electronic Arts
- Catwoman — 2004/07 Electronic Arts
- Spider-Man 2 — 2004/07 Activision

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Asterix and Obelix XXL — 2004/06 Atari
- Shellshock Nam '67 — 2004/06 Eidos
- Shrek 2: The Game — 2004/06 Activision
- Thief: Deadly Shadows — 2004/06 Eidos
- True Crime: Streets of LA — 2004/05 Activision
- Shadow Ops: Red Mercury — 2004/05 Novalogic
- Alias — 2004/05 Acclaim
- Joint Operations — 2004/05 Cenega
- Mortyr 2 — 2004/04 Eidos
- Hitman: Contracts — 2004/04 Eidos

A MÚLT - TOPLISTA

1. Half-Life — Sierra
2. Far Cry — UbiSoft
3. Grand Theft Auto: Vice City — Take2
4. Prince of Persia: Sands of Time — UbiSoft
5. Call of Duty — Activision
6. Splinter Cell: Pandora Tomorrow — UbiSoft
7. Max Payne 2 — Take2
8. Splinter Cell — UbiSoft
9. Unreal Tournament 2004 — Atari
10. Mafia — Take2



Mit is mondott a kiképző a robbanóanyagos lába mögötti tüzelésről?

A mesterlövészpuskával még a fák ágai között megbúvó ellenségeket is megtalálhatjuk

TAKTIKAI AKCIÓJÁTÉKOK TAVASZA

Tippek, ötletek, és tanácsok a tavaszi szabadidő multiplayer játékban gazdag eltöltéséhez

A hagyományos FPS-ek mellett 2002 őszén megjelent egy teljesen újfajta kategória is, amelyet kezdetben nyugodtan nevezhettünk Battlefield kategóriának is, hiszen közel s távol nem volt úgy hozta, hogy ezen a tavaszon rögtön három ilyen játék is a kezeink közé kerül(t): a nemrégiben debütált Battlefield Vietnam, illetve a hamarosan megjelenő Joint Operations: Typhoon Rising és a Söldner: The Secret Wars.

A 43 lőszer pont elég lesz egy jó kis tánchoz...

hozzá fogható játék. Telt-múlt az idő, és ahogyan az lenni szokott, számos fejlesztőcsapat látott neki, hogy a rendkívüli alapötletet a saját szájízük szerint átgyúrják, hozzárakjanak, esetleg elvegyenek belőle. A sors Természetesen a legtöbbet nyújtott játék a Battlefield Vietnam (BFV) volt, mivel ebből már a végleges példány került a kezem közé, míg a másik két játékból egy-egy exkluzív példányt sikerült beszerezni. Ami, hála a kiadóknak, kb. egy hétig volt exkluzív, ezek után megjelentették a neten is ezeket a még erősen bétás demókat. Na de minden kezdet nehéz ...

Legalábbis annak, aki nem tudja, hova menjen, ha megszorul valamiben. Ez a BFV esetében roppant egyszerű, mivel a mellékelt dokumentumokban rögtön rá is találunk a hivatalos weboldalra, ami nem más, mint http://ea.eagames.com /official/battlefield/vietnam/us. Itt a Community részleg alatt megtalálunk minden jót, amire csak a magunkfajta kezdő játékosoknak szüksége lehet: fórumok (több mint 4000 topic-kal, ami elég szép termés ez alatt az egy hónap alatt), linkek fansite-okhoz, FAQ a modokhoz és magához a játékhoz is. Szemlélődésünk végén pedig rögtön rábukkanunk a Strategy guild nevezetű részre is, amely a játékhoz ad egy hiperrészletes stratégiai elemzést. Sajnos ez a dokumentum nem ingyenes, itt csupán egy kis részletéből nyerhetünk pár hasznos információmorzsát. Egy szó mint száz, az EA-s srácok jól összelapátolták a lényeges dolgokat és amennyiben megkedveljük a BFV-t, ide érdemes gyakran elkóricálnunk.

Egy kicsivel szerényebb oldallal rendelkezik a Novalogic Joint Operations játéka, amelyet a http://www.jointopsthegame.com címen érthetünk el. Itt azonban a játékról meglehetősen keveset találunk a letölthető dolgokon kívül. Kesergésre semmi ok, mivel még mindig ott a Google.com, ahol rákeresve a fórumokra, kiderül, hogy garmadával állnak rendelkezésünkre azok az okosító helyek, ahol a hasonszőrű arcok osztják meg az infót a többiekkel. A Söldner: The Secret Wars esetében szerencsére ismét csak megsegítenek az égiek és a fejlesztők is, amint rátalálunk a hivatalos oldalra: http://soldner.jowood.com.

F-4 PHANTOM

Ha megtekintünk egy, a vietnámi háborúról szóló filmet, előbb-utóbb előkerül egy meglehetősen masszív vadászgép, a McDonell F-4 Phantom. A gépet eredetileg elfogásra tervezték, de a gyakorlatban jórészt levegő-föld támadásokra használták. Az első példány 1958-ban kelt életre, majd a következő húsz évben 5057 db-ot gyártottak belőle, illetve Japánban még 138 került le a futószalagról. A vietnámi háborúban nagy szerepet játszott a USAF teljes légi fölényének kiharcolásában, lévén 277 légigyőzelemet könyvelhetünk el az F-4-es számlájára. Ha minden adatot és történelmi tényt fel szeretnék sorolni, akkor egy PCG különkiadást nyugodtan rááldozhatnánk. De néhány érdekességet mindenképpen szeretnék közzétenni.

1959 decemberében egy YF-4H1 döntötte meg a repülési magassági rekordot, beállítva a csaknem 30km-es magasságot. 1961 októberében szintén egy hangyányit módosított F-4-es állította be a 2700 km/h-s új rekordot, kb. 15 km-es magasságban. 1965 júliusában egy F-4C gép (USAF) volt az első olyan amerikai gép, amelyet SAM föld-levegő rakétával lőttek le. Ezek után a pilóták kénytelenek voltak alacsonyabban repülni, ami szintén problémákkal járt. A vietnámi háború első két évében közel 40%-os volt a veszteség és a sérült gépek száma. Ezek egy részét légvédelmi ágyúkkal lőtték le, de nagyon sok olyan eset is előfordult, hogy alacsony magasságú (3000 méter alatti) kitérő manővereknél forgásba került a gép, vagy átesett, melynek eredménye többnyire a lezuhanás volt. A gép sikeressége mindemellett rendkívüli és arnellett, hogy számos országban már leszerelésre kerültek, néhány helyen még ma is szolgálatban vannak ezek a sokat látott és nagymúltú monstrumok. (http://www.vogue-web.ch/f4/)

Itt ugyanis egy helyen megvan minden, amire csak szükségünk lehet. Azt kell mondjam, a fejlesztők megfelelően nagy hangsúlyt fektettek az oldal elkészítésére és minden napra kész állapotban van, beleértve a fórumokon történő aktív részvételt is. Azért mindjárt más az ember szájíze, ha közvetlenül egy bennfentestől kérdezhet meg dolgokat. Csak gratulálni tudok ehhez a nagyszerű oldalhoz.

VIETNÁMBAN KEZDŐDIK A MÓKA

Miután kedvünk szerint átolvastunk minden jót, amire csak kezdetben kíváncsi lehet az ember, no meg letöltöttünk minden frissítést és javítást, esetleg modot vagy extra pályát, ami csak fellelhető volt, máris nekiállhatunk játszani. Ez a BFV esetében lehet a legbonyolultabb, mivel itt már jóval több menü között választhatunk, mint a másik két esetben, ahol a bétás állapot a játékba történő belépésen is megmutatkozik.

Természetesen a BFV esetében az egyjátékos mód is megmaradt, amely leginkább hagyományőrző ficsörnek mondható, mint hasznosnak, mivel a játékot nem arra találták ki, hogy a gép ellen játszunk, hanem hogy élő ellenfelek ellen tegyük próbára magunkat. Ha a multiplayer feliratú gombocskára bökünk, akkor a továbbiakban a netes játéktérmódot választhatjuk ki azzal egyetemben, hogy milyen hálózaton keresztül szeretnénk nyomulni. A nagyvilág az internet gomb mögött vár ránk, ami egyelőre csak annyit tesz, hogy egy szerverlista jelenik meg: a jelenleg online dedikált szervereket mutatja. Ezek száma egy hétvégén több mint 2000 volt. Ami viszont jó opció, hogy ezt a hatalmas szerverszámot tetszésünk szerint szűkíthetjük a megfelelő szűrési paraméterek beállításával. Érdemes pl. pingnek 100-at beadni, persze csak akkor, ha nem modernről toljuk.

Ezzel az opcióval eljátszogatva hamarosan marad 40-50 olyan szerver, amely megfelel a kívánalmaknak és máris indulhatunk befelé a játékba. Aki már valaha próbálta a BF1942-t, az most sem fog hanyatt esni a beállítások láttán. Gyakorlatilag ugyanúgy kell minden fontos beállítást megtenni, ahogy a nagy elődnél. Természetesen két választható hadsereg áll rendelkezésünkre: US Army és a North Vietnam Army (NVA). Ahogy azt megszokhattuk, a választható fegyverek és járművek száma mindkét oldalon meglehetősen nagy. Például okáért néhány kedvcsináló típus: T-54, MIG-21, BM21, illetve Phantom és Chinook. Talán senki sem lepődik meg azon, hogy az NVA gyakorlatilag az akkori Szovjetunió arzenáljával rendelkezett, míg az amerikaiak éppen a vietnámi háborúban legjobban bevált harci eszközöket válogatták be a készítők. A játék néhány jelentős újítást tudhat magáénak. Az egyik természetesen a grafika, amelyet rendesen átgyúrtak a kor kívánalmainak megfelelően. Nem mondom, hogy a Far Cry-szintre jutottak el, de meglepően jól adja vissza a vietnámi dzsungelháború feszültségét és hangulatát. A másik újdonság, hogy a harcszínterek többsége a dzsungelben játszódik, ami először egy kis kétkedést váltott ki belőlem, főleg látván a korábbi próbálkozásokat ezen a téren, de aztán megnyugodva konstatáltam, hogy néhány problémától eltekintve egész jól megoldották ezt a gondot is.

Az egyik ilyen probléma, hogy a harcot elkerülve is könnyen az ellenség hátába lopózhatunk, ahol könnyedén elfoglalhatjuk az egyedül árválkodó zászlókat. Aki nem csak zászlókat akar foglalgatni, hanem igazán játszani szeretne, az úgysem ezt teszi, hanem f2f vállalja a küzdelmet, persze csak akkor ha az ellenség nem éppen egy jól álcázott helyről írtja le a fél bandát mellettünk. Ebből a szempontból a pályák jól tervezettek és gyakran alakulnak ki olyan pontok, amelyek birtoklásáért bizony állandóan véres harc folyik. Igazság szerint csak azért nem lettem BF játékos anno, mivel a kézifegyverek meglehetősen érdekesen viselkedtek. Azóta ezen már sokat javítottak és szerencsére a BFV-ben még sikerült is rátenni egy lapáttal. Persze így sem közelíti meg a Quake-motoros játékokat, de jórészt eltaláljuk azt, akire éppen célzunk. Persze ehhez nagyon jó hálózati kapcsolat is kell.

ÖSSZEHANGOLVA

A Joint Operations-t sokan már most a Battlefield sorozathoz hasonlítják. Ez természetesen nem véletlen, hiszen a Novalogic üdvöskéje meglehetősen hasonló módon közelítette meg a többjátékos, stratégiai elemekkel tűzdelt háborús FPS megvalósítását. Mindezt már a játék neve is jelzi, hiszen a joint operation, nem mást jelent, mint a szárazföldi, légi és tengeri egységek összehangolt hadmozdulatait. Így tehát meg sem lepődhetünk,

hogy a fő hangsúly ezúttal is különböző járművekkel történő harcon van. Persze gyalogosan is közlekedhetünk, ahol ismét csak rengeteg kaszt közül választhatunk, pl. mesterlövész, lövész, orvos, mérnök, stb. Mindegyikük másfajta felszereléssel indulhat útnak a harcba, és másfajta akciókban jeleskedik. Fegyverek és járművek tekintetében érdekes a kiosztás a két választható fél között, ugyanis az egyik oldalon jórészt amerikai eszközök állnak rendelkezésre, míg a lázadók oldalán pedig „ami éppen a kezünkbe kerül" elv valósul meg, persze azért elsősorban a szovjet technika érvényesül nagyobb részben.
A többjátékos béta egy kis bepillantást enged meg számunkra, mely valószínűleg étvágycsinálásra lett megalkotva, hiszen nem túl gyakori dolog béta teszt alatt lévő kódokat kiadni, főleg a megjeleneshez képest ennyivel korábban. Mindenesetre, aki vállalja a 200 megás cucc letöltését, ajándékba kap egy pályát,

SÖLDNER A TITKOS BEFUTÓ?

Lassan a rendelkezésre álló hely vége felé közeledek és bizony ez nagy kár, mivel a Söldner: The Secret Wars jóval több helyet is megérdemelne. A német Wings Simulation nevű fejlesztőcsapat szintén nem titkolja,

Fiúk! Úgy rohantam, hogy elhagytam a textúrámat...

csapatot kell irányítanunk, míg többjátékos módban csak a pénz szerepe marad meg. Ugyanis rögtön az első dolog, amely a szemünkbe ötlik, hogy mindenki csirke fegyverekkel indul neki és a játékban történő ténykedése alapján kap további összegeket, melyeket katonája fejlesztésére fordíthat. Ez a ténykedés nem feltétlenül jelent tiszta ölöldöklést, a területszerzés is nagyon fontos dolog. Azt, hogy ki hova menjen, a parancsnok választja meg, akit a játékosok maguk közül nevezhetnek ki. Aki a továbbiakban képes a teljes területet 3D-ben áttekinteni, tájékozódási pontokat is le tud helyezni, amelyek alapján a csapat többi tagja rögtön tudja, hogy merre fele kell kóricálni. A fizetős rendszer hátránya, hogy a nagyobb fegyverek nem érhetők el a játék elején, mint pl. a BF-nél, ahol minden adott az első perctől kezdve. Így a nagyobb és erősebb járművekre egy kicsit várnunk kell, de azt hiszem, érdemes várni, hiszen a játék járműparkja nem mindennapi: több mint 40 jármű közül választhatunk. Hasonló a helyzet fegyverek tekintetében is, mivel minden méretben és erősségben találunk valami ölőszerszámot, kezdve a Desert Eagle-től egészen a Stingerig.

A helikopter közeledtével egyre többen fogadtak Mike ellen...

5 játszható kasztot, 27 kipróbálható fegyvert és nem kevesebb mint 19 választható járművet. Azt hiszem, ezek a számok önmagukért beszélnek. Ami a legfontosabb, hogy szerverről sem kell gondoskodnunk, mivel ezt a feladatot a Novalogic Novaworld nevű szolgáltatása látja el, és egy szerveren akár 100-an is tolhatjuk a mókát. A demo számos hibát tartalmaz, amelyek azonban nem nagyon zavarják a játék megismerését. Ami nekem nagyon tetszett, hogy a nagyobb járműveken belül is tudunk mozogni, akár még száguldás közben is. A grafika a BFV-hez hasonlóan tetszetős, sőt néhány vonatkozásban túl is szárnyalja azt. Mindenesetre a sebessége is megmarad a megfelelő keretek között. Ezek után már csak annyit kell tudnunk, hogy a megjelenésre valamikor május vége felé számítsunk.

hogy a játékuk megtervezésekor nagy hatással volt rájuk a BF1942. Így, hasonlóan a Joint Operation-höz, nem fog nagy meglepetés érni minket a játék szerkezetét illetően. Azonban találunk jópár olyan dolgot, amelyek már most azt mutatják, hogy nem szabad egy kézlegyintéssel leírni a játékot, és esetleg a BF-klónok sorába vetni.
De kezdjük az elején. A játék a közeli jövőben játszódik, amikor mindenki, akinek van pénze, nyugodtan összevásárolhat magának egy kisebb hadsereget, amelyet aztán a politikai helyzetnek megfelelően vethet be. Az egyjátékos módban így egy kisebb

rület. A grafikára szerencsére itt sem lehet panasz, ez a hangokra és effektusokra is szintén elmondható. Megjelenés: május eleje.

Remélem, sikerült egy kis kedvcsinálót összehoznunk a 2004-es év első felében megjelenő taktikai FPS játékokról. Ahogy azt vártuk, jelenleg a BF-sorozat hatása még nagyon erős. Ez természetesen nem véletlen, hiszen nagyszerű ötletről és profi kivitelezésről van szó. Szerencsére a fejlődésnek nincs még vége, hiszen, amint láthatjuk, számos kreatív fejlesztőcsapatnak vannak még olyan ötletei és nem utolsó sorban technikai tudása, hogy még jó néhány nagyszerű játék napvilágot lásson ebben a rohamosan fejlődő játékkategóriában.

Ch00ler

WINGS SIMULATION

Az amerikaiak játékiparának monumentális és meglepően jól olajozott gépezetét sokáig csak nagyon kevesekne sikerült utolérni Európában. Az utóbbi években szerencsére már nem csak az óceán túlpartjáról várjuk a sztárjátékokat, hanem a figyelmünk nyugodtan fordulhat akár szomszédaink felé is, nem is beszélve a tehetséges magyar fejlesztőcsapatokról. Úgy gondolom, Európán belül Németország külön szerepet játszik a programfejlesztés terén is. Erre pl. nagyon jó példa a közlmúltban megjelent szuperjáték, a Far Cry is, de sorolhatnánk a kategóriájában kiemelkedő többi alkotást is. Ebben a sorban találjuk meg a Wings Simulations nevű csapatot is, akik már 5 éve letették névjegyüket a tankszimulációk világában a Panzer Elite-tel. Noha a játék kiadása körül nem volt minden rendben, végül ezt a problémát is legyűrték. A fejlesztőcsapatot két szakember alakította meg 1996-ban: Heiko Schröder és Teut Wiedermann. Mindketten tinédzser koruk óta aktívan fejlesztgették a jobbnál-jobb játékokat az éppen aktuális platformokra. Schröder pl. már 16 éves korában programozgatott, majd 1987-ben már a piacon is megjelentette jelentősebb műveit. Az arc kvalitását jelzi, hogy a 89-ben piacra dobott X-out-ot 120.000 példányban adták el Európában. A csapat mind a 17 tagja sokat próbált, öreg motoros a szakmában, noha átlagéletkoruk a 30-at csak alulról közelítgeti. Ami számomra érdekes ténynek tűnik, hogy annak ellenére, hogy az első játékuk körül nem minden úgy alakult, ahogy szerették volna, tovább folytatták a kemény munkát és második alkotásuk, immár a JoWood égisze alatt, a sikergyanús kategóriába tartozik. Remélem, ezúttal minden a legnagyobb rendben fog menni és végül a kitartásuk elnyeri méltó jutalmát.

INFO GEARBOX | UBISOFT | WWW.BROTHERSINARMSGAME.COM | 2004 OKTÓBER

EXKLUZÍV

Mintha ezeket a fura fiúkat láttam volna már valamelyik másik újságban...

Fizika óra, első lecke. A gázok tágulása robbanást eredményez, mely hőhatással jár.

BROTHERS IN ARMS

Exkluzív jelentésünk az év eddigi legnagyobb meglepetéséről

Jó ideje beszélik már, hogy a Half-Life kiegészítőiről és a Halo portolásáról elhíresült Gearbox valami nagy dobásra készül. Aztán pár hete az is felröppent, a texasi srácok az Ubisofttal tárgyalnak. Majd következett a bejelentés - és nyomában a döbbenet. Mert amit eddig láttunk és megtudtunk, az valami nagyon durva! Exkluzív jelentésünk következik az idei év egyik legnagyobb meglepetéséről.

„Az a baj ezekkel a játékokkal, hogy megígérik, beleélhetjük magunkat egy harcoló katona helyzetébe, de igazából nem tudják visszaadni mindezt. Az igazi katona tudja, hogy a csatában csapatban kell élnie és harcolnia. A vezetői képesség számít, a jó taktika győz. A gyenge vezetés és rossz taktika vágóhídra küld."

A fenti sorokat az USA legismertebb katonai stratégiai könyveinek szerzője, John Antal nyugállományú légideszant ezredes vetette papírra. A Gearbox elnöke, Randy Pitchford is úgy tartotta, eddig egyetlen II. világháborús FPS sem adta vissza igazán azt a hangulatot, amelyet például a Ryan közlegényben szinte testközelben átélhettünk, azt az egymásrautaltságot, amelyről az Elit alakulat szólt. A gondolatot tett követte: a stúdió kijelölt teamje évek óta búvja az amerikai Nemzeti Levéltárat, megnéztek több száz órányi tudósítást és riportot, személyesen beszéltek veteránokkal, és leszerződtették a játék szakértőjeként a fent említett Antal ezredest. Az eredmény: egy olyan II. világháborús FPS, melyben végre igazán megérthetjük, mi a „csapat" és a „bajtárs" szavak jelentése a harctéren.

„Van valami végtelenül üres a háborús hősiességben. Múlt éjjel láttam, hogy egy srác, akit a gimnázium óta ismerek, életét adta a mellette harcolóért. Barát, csapattárs, testvér. Meghalni értük nem megfontolás kérdése. Olyan, mint levegőt venni." (Matt Baker őrmester, 101-es légideszant, 502-es divízió, Fox csapat, 3. szakasz, 3. osztag)

A játék általunk irányított főhőse a valóságos személyről mintázott Matt Baker őrmester, akit 12 emberével (ahogy magukat nevezik: Baker's Dozen) ledobnak az ellenséges vonalak mögé, hogy segítsék a partraszállást. A legfontosabb feladat: tartani az Omaha és Utah Beach között félúton lévő Carentan városát, ahonnan a szövetségesek hátba támadhatják a Cherbourgot megszálló német parti védelmet. Baker (Halo-módra) egyszerre két fegyvert tarthat magánál, ezeket a pontosság kedvéért célzásra is emelheti, de beállhat rögzített lövegek mögé is. Tud sprintelni is, a futás sebessége a nála lévő fegyver súlyától függ.

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK?

Az Ubisoft a kiadott sajtóközlemény szerint teljesen ledöbbent a készülő anyag minőségén, és máris sorozatban gondolkodik, mely egyezik a fejlesztők szándékával is. Sőt, akár két vonal is elindulhat a franchise-on belül: az egyik folytatva a BIA irányvonalát a II. világháború eseményeket dolgozná fel, a másikban a Full Spectrum Warriorhoz hasonlóan a modern hadviselésé lenne a főszerep. A Gearbox weboldalán egyébként más érdekességre is bukkantam: a jelenleg 30 fős gárda bővítés alatt áll, például keresnek 2D-s textúrakészítőt, 3D-s grafikust, és olyan 3D-s szakembert, akinek gyakorlata van a járműmodellek elkészítésében - mindegyikúket egy készülő 3D-s akciójáték készítésére. Hogy van-e összefüggés a BIA és e között, azt persze nem tudni, de úgy látszik, a Halo portolásától igencsak megnőtt az étvágya a fiúknak...

Ezek alapdolgok - de a lényeg, mint említettem, a csapategységben van.

A fejlesztők csapatunk irányítását roppant egyszerűen és szellemesen oldották meg. Úgynevezett alapelemekre bontották az akciókat - tűz, mozgás, követés -, ezeket egyetlen billentyűvel jelölhetjük ki, és a helyzetérzékeny kurzorral adhatjuk ki a parancsot. Támadás + klikk az ellenségen: roham, mozgás és kattintás egy romos házon: fuss oda és bújj fedezékbe - a többit intelligens társaid megoldják, sőt többet is: fedezik egymást, ha valaki épp újratáraz, átveszik a célpontját, gránátot dobnak, kihasználják a terep adta lehetőségeket. A másik kulcsmegoldás a zárótűz, mely valós harci szituációban a győzelem egyik záloga: az egyik team folyamatosan tűz alatt tartja az ellenséget, míg a többiek ezt kihasználva a hátukba kerülhetnek. A BIA egyik legfontosabb stratégiai eleme ez, ennek megfelelő a megvalósítása is: az ellenség feje felett egy kör jelenik meg, ha ez üres, az ellenség a földhöz van szegezve. Ők persze vakon fognak tüzelni a fejük fölé, a sarkok mögül - ha nem folytatod a zárótüzet, a kör lassan megtelik, és a rosszfiúk visszatámadhatnak. Újabb fontos és hiteles momentum: a tisztek, csapatvezetők bevetés előtt mindig tanulmányozták a környékről készült légifotókat és térképeket, ezek ott voltak a fejükben, hiszen tudni kellett, mi vár rájuk egy domb mögött, vagy egyáltalán, merre induljanak. A játékban ezt a fejlesztők úgy oldották meg, hogy egy billentyű lenyomására a terep szép lassan átfordul felülnézetbe, miközben színét veszti, azaz a végeredmény tulajdonképpen egy fekete-fehér légifelvétel lesz, ahol láthatjuk egységeink és a már felderített ellenség elhelyezkedését, így megfelelő stratégiai döntéseket hozhatunk. Az egyjátékos üzemmód mellett természetesen hálózatban is

alászállhatunk majd a földi pokolba, erről sok információ még nincs, annyi látszik biztosnak, hogy az egyes, fent említett alapelemeket (vagyis a támadó, fedező csoportokat) egy-egy játékos vezetheti csatába.

Biztos, hogy ez a legrövidebb út a legközelebbi Ptázába?

„De sot ránk emlékeznek általa, / Nehányunkra, e kis testvér csapatra: / Mert a ki vérit ontja ma velem, / Testvérem lesz." (Shakesperare: V. Henrik, Lévay József fordítása)

A fejlesztők azt akarták, hogy minden elemében átérezzük a poklot - hogy embereink iránt felelősséget érezzünk, hogy elvesztésük ne csak a játék szempontjából legyen fájdalmas és pótolhatatlan veszteség. Ezt több dolog is szolgálja. Egyrészt az Opposing Force-ban begyakorolt és mostanra magas szintre emelt arcanimáció és mimikarendszer (pl. embereid követnek tekintetükkel), a jól kidolgozott karakterek és a hangok - jelenleg folynak a tárgyalások, a hírek szerint ismert hollywoodi színészekkel, az egyik figurában például jól felismerhető Vince Vaugh (Jurassic Park 2, A vér kötelez). Másrészt minden emberünknek megvan a maga háttértörténete, amelyet a küldetés előtti kiválasztásukkor, vagy menet közben, beszélgetések formájában ismerhetünk meg - így nem a „nagydarab közlegényt ott jobbra" fogjuk harcba küldeni, hanem a kansasi Joey-t, akit odahaza fiatal feleség és két gyerek vár…

„A háború… ma már a győztesre is csak pusztulást és nyomort hoz" (Anatole France)

Mivel a fejlesztés kulcsszava a hitelesség, a texasi fiúk másik csapata a korabeli fotókat, légi felvételeket, dokumentumfilmeket és levéltári anyagokat tanulmányozta, és ezek, valamint a helyszíni adatgyűjtés alapján a legaprólékosabb részletességgel felépítették az eredeti környezetet. Az egyik kiadott anyagon szerepel egy ház - a kép egyik fele az 1944-es fénykép, a másik az épületnek a lemodellezett, a játékban szereplő tökéletes mása. Ez az aprólékosság természetesen minden egyéb tárgyat, felszerelést (fegyverek, járművek, egyenruhák) is érint. A hihetőség persze a karakteren is jelentkezik, a ma már kötelező csontvázalapú animáció és a rongybaba-fizika mind a beleélést segíti, és a fejlesztők biztosítottak mindenkit, hogy a sebesülések brutálisan és kegyetlenül őszinték lesznek. Az biztos, hogy az eddig megjelent képek egészen döbbenetesek, azt nem tudni, hogy a PC-s vagy az Xbox verzióból származnak (egyszerre fejlesztik a játékot a két platformra), de hogy szinte tökéletesek, ahhoz kétség nem fér.

„Háborúban a sikert senki sem tudja garantálni, csak kiérdemelni." (Winston Churchill)

Van még munka bőven, de most már a kódolóké a főszerep, és jó esély látszik arra, hogy idén októberben megjelenjen a játék. A következő nagy megmérettetés a májusi E3 lesz, igyekszünk majd friss hírekkel visszatérni onnan.
A Brothers in Arms nálunk mindenestre felkerült a várólistára - persze egy dolog az ígéret, más a kész játék, de azért az Ubisoft/Gearbox páros nem rossz ajánlólevél…

}{redenc

GEARBOX

Valószínűleg a Gearbox a játékipar egyetlen olyan fejlesztőstúdiója, melyet egy hivatásos bűvész alapított. Randall S. Pitchford II egyetemi évei alatt szórakoztatta a népet Hollywoodban trükkjeivel, mielőtt elhelyezkedett volna a 3D Realms-nél, ahol megszerezte első tapasztalatait a Duke Nukem 3D és a Shadow Warrior szinttervezőjeként. 1999-ben, Dallasban aztán megalapította saját cégét, olyan emberekkel, mint Brian Martel, aki a Civilization grafikai csapatát erősítette korábban, és Landon Montgomery, aki a Quake Death-Match Maker fejlesztője volt.
A cég első nagy korszaka a Valve Software-rel kötött szerződésnek köszönhető, hiszen ők készíthették el a Half-Life mindkét kiegészítő csomagját (Opposing Force, Blue Shift), és a játék PS2 portolását. A szakítás akkor következett be, amikor a CS: Condition Zero fejlesztését a Valve átpasszolta a Ritualnak. (Lásd: PC.G 2003/11-12). A második, jelenlegi korszakot a Tony Hawk's Pro Skater 3, a James Bond 007: NightFire és a Halo PC-s verziója fémjelzi - és könynyen lehet, hogy a Brothers in Arms koronázza meg.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Elképesztő hangulat, és sosem látott grafikai részletesség.

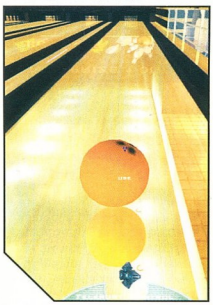
DVD: Demó, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Grafika
- Hangulat
- Történelmi hűség

INFO PARALLAX ARTS STUDIO | NINCS | HTTP://WWW.UTOPIAREAL.COM/CITY | 2004 II NEGYEDÉV

Hiába breakelsz kishaver, akkor is beléd durrantok...

A pályán máris tükröződik a USE feliratú golyó használatának eredménye, nem hiába, ez az Utopia City...



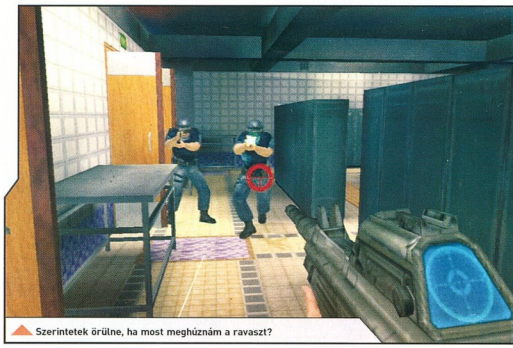
UTOPIA CITY

Isten hozott a virtuális létben... ahonnan nincs kiút

Valaki el tudná mesélni nekem, hogy mi történhet, ha JC Denton előtt elsompolyog egy fekete cicus, amelyet még egy **pontosan** ugyanolyan követ? Kit érdekel? Inkább bújjunk az utolsó Remover bőrébe, és kavarjuk össze a digitális gonosztevő bitjeit.

2091-ben Postville lakosai egy igazán furcsa kísérlet részeseivé váltak. Létrehozták nekik Utopiát, egy párhuzamos, virtuális valóságot. Úgy tervezték, hogy a való világtól függetlenül gyarapodjon és létezzen. Az emberek részévé váltak a rendszernek, így a központi agy, a Mastermind szabadon pásztázhatta érzéseiket, gondolataikat, tetteiket. A kísérletből hamarosan potenciális veszélyforrás vált. Akkora siker volt, hogy a Mastermind mindenkinek felajánlotta az utopiai állampolgárságot, akik még „kint" voltak. Idővel az emberek elkezdtek tömegesen becsatlakozni, így már többen éltek a virtuális térben, mint az igazi világban. Halhatatlanságot remélve a polgárok ki sem csatlakoztak már Utopiából. Természetesen ezt nem nézhették tétlenül a kormányok, így létrehozták az Anti Utopia ügynökséget (AUA), melynek végső célja az emberek lecsatlakoztatása, és a Mastermind elpusztítása. Az embereket csak a virtuális haláluk időpontjában lehet kihozni a virtuális világból. Ám egy napon a Removerek - az AUA ügynökök - szolgálatuk teljesítése közben nyomtalanul eltűntek a „valótlanban", így a mi nyakunkba szakadt az összes munkájuk.

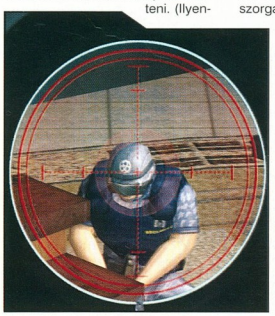
Most már értitek gondolom a fekete macskás célzást, még az elejéről. A játék története nem kicsit a Mátrix filmekre hajaz, mintha lecsupaszították volna a forgatókönyvet, és a vázra tapasztottak volna még egy kis saját anyagot. JC Denton neve, pedig egész egyszerűen azért merült fel, mert az Utopia city is bővelkedik RPG-elemekben, csakúgy, mint a Deus Ex. A játék kezdetén egy rövidke training miszszióban vehetünk részt, ahol a „virtuális asszisztens" elmagyarázza a „hovamerrehányméter" történetet, ami után egyből belepottyanunk a mélyvízbe. Egy teleportszobából fogunk változatos küldetéseink helyszíneire eljutni, mindegyik helyen egy Artifact begyűjtése lesz a



Szerintetek őrülne, ha most meghúznám a ravaszt?

fő cél. Azt, hogy milyen sorrendben teljesítjük a pályákat, mi döntjük el, tehát oda teleportálhatjuk magunkat, ahova akarjuk. Ha már a pályáknál tartunk: összesen 20 helyszínt látogathatunk meg (rendőrségtől vidámparkig, elég változatos térképeket gyártottak a lányok) virtuális felszabadító-körutunk során, mindenhol zubog az élet, pontosan, mintha egy bankba lépnénk be, vagy egy kaszinóba. Azt tudni kell, hogy Utopia City-ben senki sem ellenség. Legalábbis addig, míg elő nem vesszük a fegyverünket. Vígan sétálhatunk összevissza, és sem az örök, sem a biztonsági személyzet nem fog ólommal kínálgatni minket. Felfedezhetjük a pályát, tekézhetünk a játék kiváló fizikai motorjának köszönhetően, ki-be kapcsolgathatunk dolgokat, laptopokat hekkelhetünk meg, vagyis a játék fejlesztése során hatalmas hangsúlyt fektettek az interaktivitásra. (Ennek jelentőségét már George Broussard is felfedezte a Duke Nukem 3D készítése során, tulajdonképp azt vallja, hogy a DN3D többek közt ennek köszönheti a sikerét.) Kedvencem, mikor éppen nem pezsgősüveket lövöldöztem le a bárpultról, akkor bizony fogyasztottam eme nemes buborékos italt. Meg is lett a hatása... Karakterünk becsiccsentett, a kép kicsit eltorzult, majd hullámzani kezdett, és kezdett finom zöldes árnyalatot ölteni. (Ilyenkor érdemes keresni egy tükröt, és megnézni magunkat) De persze tudjuk, hogy az alkohol öl, butít, és nyomorba dönt...

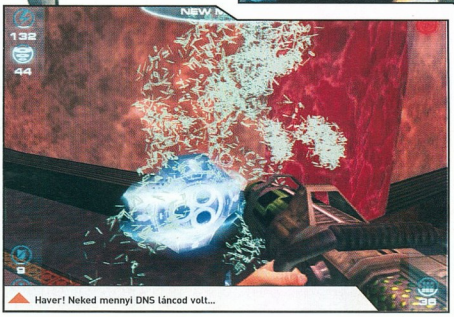
Mint említettem, RPG-elemek is feltűnnek szép számmal a játékban. Kezdetnek olyan képességekkel indulunk, hogy regenerálni tudjuk elvesztett életünket, és pajzsunkat, és újra tudjuk tölteni elpazarolt muníciónkat. Ezek tulajdonképp félig automatikusan működnek. Mi adjuk meg, hogy melyik legyen a hangsúlyosabb, ám ha valakinek még sincs kedve a pepecseléshez, beállíthatja, hogy minden magától működjön, ezáltal mindig az a képesség aktív, amelyikre a legnagyobb szükség van. Ahhoz, hogy tudjon működni az élet- és pajzsregenerálás vagy a lőszerutánpótlás, energiát kell gyűjtenünk. Ezt a felszabadított emberek hátrahagyott Infodiskjeinek begyűjtésével érhetjük el (felszabadítás=likvidálás). Mint ahogy a fejlesztők is nyilatkozták, az Infodisk tulajdonképp a „Digitális lélek". Érdemes gyűjtögetni őket szorgalmasan, mert általuk „szintet léphetünk". Ez úgy nyilvánul meg Utopia City-ben, hogy az AUA fejlettebb fegyverekkel lát el minket, látva, hogy milyen jól haladunk.



A játék egyik legérdekesebb beépített ficsöre az „Adaptive Scenario" nevezetű modul. Ez dióhéjban annyit tesz, hogy a környezet folyamatosan alkalmazkodik a mi cselekedeteinkhez és viselkedésünkhöz. Állandóan regisztrálja a program minden megmozdulásunkat (lövéseink pontossága, lőszerfogyasztás, stb..), majd felállít egy játékosportrét, és ennek megfelelően alakítja a játék további menetét. Példának okáért, ha mesterlövészek vagyunk, és mindenkit kilövünk két-három golyóval, akkor sanszos, hogy a program generál még nekünk pár plusz ellenséget, „akiken" jó pár érték már a mi akcióinkhoz van igazítva. (Ezek az értékek: agresszió, mozgáskoordináció, lőszerhasználat és célzás.)

Utopia városában minden futurisztikus, többnyire a letisztult formák jellemzik. Ja, hogy ez nem a Lakásavató magazin? A programozók telepakolták terméküket, minden most divatos grafikai ficsörrel (Real time Dynamic light, Radiance, Bump mapping, és sok más nyalánkság), ennek megfelelően egész pofás kis kinézetet kölcsönöztek a játéknak. Azt nem mondanám, hogy teljesen naprakész (A Far Cry-ra pillantva, pedig kifejezetten viharvert), de mégis egész korrektnek mondható. Tulajdonképpen az Utopia nem rossz játék, sőt, határozottan élvezetes néhol, máshol a pályatervezőnek szívesen a lábára léptem volna. Viszont rengeteg jó ötletet pakoltak bele, tele van tömve interaktivitással, és valami eszméletlen hangulatos (A Commodore 64-es időket idéző) zenét komponáltak hozzá. Sajnos egyelőre nem találtak még kiadót a srácok, de végigjátszva az Utopia City-t, minden elismerésem az övék.

Dante



ARTIFACTEK, VAGYIS IMPLANTEK UTOPIA CITY-BEN

Az Artifactek olyan tárgyak, melyek a boldogulásunkat segítik Utopia City-ben. Ám ahhoz, hogy javunkra váljanak, előbb meg kell szereznünk őket. Minden pálya végén egy ilyen tárgy vár minket. Felfoghatjuk őket jutalomként is. Használatukhoz éppúgy energia szükséges, mint pl. életünk regenerálásához. Épp ezért mindegy, hogy hány Artifactünk van, ha nincs hozzá elég nafta. Nézzük szépen sorjában a megszerezhető cuccokat:

Accelerator:
Mint azt a neve is mutatja, arra szolgál, hogy mozgásunkat felgyorsítva (két-háromszoros sebességre) hatékonyabban tudjunk menekülni, vagy gyilkolni. Ööö, akarom mondani, felszabadítani.

Teleport Control:
Segítségével egy szempillantás alatt visszajuthatunk a Teleport terembe. Igen hasznos, ha nagy slamasztikába kerülünk, vagy csak nincs kedvünk megkeresni a hazavezető utat.

Protection Shield:
Ennek a kütyünek aktiválásakor pajzs fonódik körénk, amelyről lepattannak a lövedékek, és immúnisak leszünk a mérgező gázokra, és a lézersugarakra is.

Invisibility:
Bő magyarázat nem szükséges: láthatatlanná válhatunk egy rövid időre.

Time Freeze:
A játékoson kívül mindent lelassít! A Mátrix bullett-time effektusa ihlette, a Max Payne-ben igen jól használható volt.

Master Key:
A Mastermind bázisán egy ajtót nyit ki, amely mögött...

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 800, 512 MB Ram, 64MB Directx9 VGA
MIBEN LESZ MÁS: RPG elemeket ötvöz a FPS műfajjal, anélkül, hogy agyonbonyolódna!

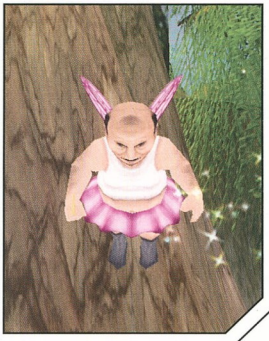
DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Magas interaktivitás
- Változatos helyszínek
- Egy-két pálya idegtépő

INFO 3DAVENUE | ACTIVISION | WWW.SHREK2GAMES.COM | 2004 JÚNIUS

EXKLUZÍV BETA TESZT

Fizikaóra, második lecke. Figyelj Szamár, láthatod, hogy a macska mindig a talpára esik...



Már megint előjött az a manó, akit a lapzárta környékén szoktunk látni végső kimerültségünkben.

SHREK 2

A csúnya, de jószívű Ogre élete legnehezebb feladata előtt áll...

A kedves zöld Ogre visszatér, de már nem csak a mozivászonra, és ráadásul nem is egyedül, hiszen a kedvese Fiona, a hatalmas nevettető Donkey, azaz a Szamár, és Sadly a törött lábú mézeskalács figura is vele lesz.

Van egy olyan sejtésem, hogy ti, akik ezeket a sorokat olvassátok, velem együtt nem is egyszer megnéztétek a tavalyi év egyik nagy animációs filmsikerét a Shreket. Ugye emlékeztek még a szereplőkre? A rettenthetetlen, de kedves zöld ogréra, Shrekre, a bájos és félénk ogre lányra Fionára, na és persze a folyton szövegelő szamárra, aki végigkísérte Shreket a kalandjain. Nos van két jó hírem! Az egyik, hogy a Dreamworks gőzerővel készíti a történet folytatását, a másik, hogy az ígéretek szerint a nyár elején a boltok polcaira kerül egy játék is, Shrek 2 címmel.

Az Activisionnak köszönhetően hozzájutottunk egy, még a fejlesztés korai stádiumában lévő verzióhoz, és kicsit belekóstolhattunk milyen is lesz a kis kedvenceinket irányítani a monitoron.

A készülő játékot úgy tudnám jellemezni leginkább, hogy egy mászkálós-tárgyszedegetős akció játék. A történet szerint, Fiona apjának nem igazán tetszik, hogy lánya egy ogre felesége lett, és elküldi Shreket és a barátait a vadonba, hogy különféle próbákat álljon ki. Nos ezek a próbák abból állnak, hogy végig kell majd menni a pályák sokaságán, sokszor szökellve, ugrálva, mászva, megküzdeni az erdőben lakó emberekkel, és persze azokkal, akiket a király küld Shrek után, hogy megakadályozzák a küldetések teljesítését. Az „akadályokon" persze nem csak Shrek fog ügyeskedni, hanem mind a négy főszereplő. Az első szinten, vagyis a játék elején egymást váltva, különféle nehézségű akadályokat kell legyőzniük, amelyekben néha egy kis logikára is szükség lesz. A későbbi pályákon már a négy karakter egyszerre fog haladni, és ti dönthetitek el, mikor melyiket irányítjátok, az előttük álló feladatoktól függően. Hol Shrek nyers erejére, hol Fiona kifinomult mozgására, hol pedig Donkey rafináltságára, néha pedig a mézeskalácsember apró méretére lesz szükség. A pályákon a hőseinket harmadik személy nézetből fogjuk majd irányítani, egy igen jól eltalált dinamikus kameranézetből a billentyűzet és az egér segítségével. A szereplők mind más módon tudják majd teljesíteni a feladatokat, mindegyiknek másmilyen lesz a mozgása, máshogy fog harcolni, és persze más-más varázsszerekre lesz szükségük, ha valamilyen nehezebb részhez érnek.

Mindez persze unalmas lehetne, ha nem a Shrek szereplőivel játszanánk, de végig ott lesz velünk Donkey, aki fergeteges humorával és az eszméletlen jó beszólásaival igazi Shrek-hangulatot varázsol majd elénk. A játék kinézetéről csupán annyit, hogy az Unreal motorjával készül, és bár ez abban a verzióban, amelyet kipróbálhattam még nem igazán látszott, de ami már elkészült, az is sokat ígérő. A hangok természetesen hasonlóképpen igényesek lesznek, mivel egyrészt a karakterek a filmben szereplők hangján fognak megszólalni, másrészt háttérzenének a film eredeti zenéjét hallhatjuk majd.

Clemi

GYŰJTÖGESSÜNK

A varázslatokat a pályákon összegyűjtött pénzérmékből vehetjük majd meg, az út szélén álló varázsital-automatákból. Lesz például szerelmi bájital, erősítő ital, olyan varázsszer, amelytől kisebb lesz, aki megissza, láthatatlanná tévő ital, és még sorolhatnám tovább, de erre most itt nincs hely. A pénzek gyűjtése, és az ellenségek legyőzése mellett össze kell majd gyűjteni néhány különleges tárgyat, például összegyűjteni az erdőben kitűzött körözési plakátokat, és megtalálni néhány eldugott bónuszpályát, amelyeket teljesítve egy újabb pálya lesz a jutalmunk, ahol egy meghatározott ideig gyűjtögethetjük az érméket, melyekből ezeken a pályákon jó sokat találunk majd...

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: A film utánozhatatlan humora átjárja a játékot is.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

+ Sok pálya
+ Fergeteges humor
- Még nincs

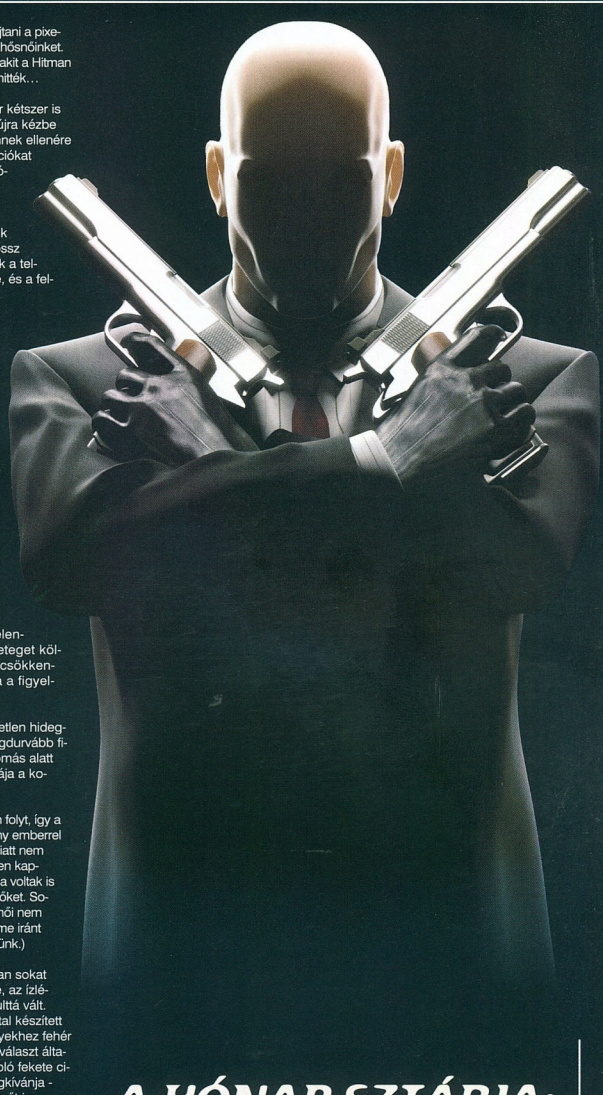
A HÓNAP SZTÁRJA: HITMAN

Újonnan induló rovatunkban megpróbálunk bepillantást nyújtani a pixelek mögé, testközelből vizsgáljuk meg kedvenc hőseinket, hősnőinket. Rovatunk első alanya maga a híres-hírhedt 47-es Ügynök, akit a Hitman játékok szerelmesei már jól ismernek. Vagy legalábbis azt hitték…

47-es ügynök. Azt hinnénk, hogy mindent tudunk róla, hiszen már kétszer is bepillantást nyerhettünk életébe, és most eljött a pillanat, amikor újra kézbe kell vegye az ügyeket, és a jó öreg arany színű Desert Eagle-t. Ennek ellenére kemény fába vágtuk a fejszénket, amikor megpróbáltunk információkat gyűjteni, kicsit a felszín alá nézni, hogy megtudhassuk, ki is ő valójában. Természetesen először őt magát kerestük meg, hogy meséljen néhány szót, de a keresésére küldött különítmény sosem tért vissza. Ezután felkerestük a környezetében található embereket, azokat a szerencséseket (vagy éppen szerencsétleneket), akik már találkoztak vele. Az oknyomozó újságíróink sajnos nagyon rossz fizikai és mentális kondícióban tértek vissza, így - mivel az orvosok a teljes felépülésükre nagyon kevés esélyt látnak - csak a jegyzeteikre, és a felvett anyagokra tudunk hagyatkozni.

1964. szeptember 5-én gondos kezek egy klónt emeltek ki a biztonságot adó inkubátor burája alól. A kis buksi fejére a 640509-040147-es számot tetoválták. A 47-es klón volt ő, a kis Hitman személyesen.

A klónok életében szokásosnak mondható katonai kiképzés hamarosan kezdetét vette. Kiváló fizikai kondíciójával, és lövészi képességeivel hamar kitűnt, Dr. Ort-Meyer kiválasztotta a többiek közül, és bevonta a kísérleteibe. Később annyira közel kerültek egymáshoz, hogy segített neki megszökni az intézetből.



KÜLSŐ MEGJELENÉS

Magasság:	183 cm
Súly:	85 kg
Haj:	nincsen
Szeme:	világoskék
Ing:	pamut, fehér
Nyakkendő:	selyem, vörös
Kesztyű:	bőr

Hitman eleinte elveszettnek érezte magát, csak annyit tudott a világról, amit a könyvekben olvasott, vagy filmeken látott egy-egy fárasztó nap végén. Rövid idő után ráérzett a szabadság ízére, és sikerült beilleszkednie, de a névtelenséget nem adta fel. Rengeteget költözködött, és minimálisra csökkentette a szociális életet, hogy semmiképpen se hívja fel magára a figyelmet.

Mentális képzettsége ekkor kezdett megmutatkozni először, hihetetlen hidegvére sok szorult helyzetből kisegítette. A vérnyomása csupán a legdurvább fizikai igénybevételek során emelkedett hajszálnyit, és kiderült, nyomás alatt még tisztábban, élesebben gondolkodik. Soha nem volt problémája a koleszterin szintjével sem.

KEDVENC FEGYVEREI

Damil / zongora húr:
Az egyik legjobb eszköz, ha hangtalanul kell elintézni valakit. Nincs hozzá foghatóan hatékony szerszám egy jó bérgyilkos kezében. Ráadásul a fémérzékelők sem mutatják ki. A specialisták egyik legkedveltebb munkatársa.

Egyedi készítésű 'Silver Baller' stukker:
Ha Hitman-re gondolunk, talán a pisztolyai ugranak be elsőre, az elmúlt időben a 47-es Ügynök védjegyévé váltak.

W2000 mesterlövész puska:
A készítésekor ez volt az egyetlen olyan mesterlövész puska, amit teljesen egyedi darabokból raktak össze, nem használták fel már meglévő fegyverek alkatrészeit. Nagyon pontos, és ehhez mérten elképesztően drága.

A kiképzése teljesen titokban folyt, így a 47-es Ügynök csupán néhány emberrel találkozott az intézetben. Emiatt nem tanulta meg, hogyan létesítsen kapcsolatot az emberekkel, és ha voltak is érzelmei, soha nem mutatta őket. Sosem mutatott érdeklődést a női nem képviselői iránt. (De saját neme iránt sem, hogy tényszerűek legyünk.)

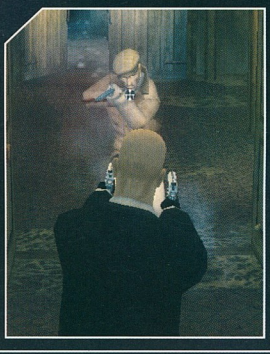
Az biztos, hogy a külvilágban sokat formálódott a személyisége, az ízlése például nagyon kifinomulttá vált. Csakis a legjobb szabók által készített fekete öltönyökben jár, melyekhez fehér inget és vörös nyakkendőt választ általában. Az öltözethez passzoló fekete cipőn kívül - ha a munka megkívánja - előszeretettel visel bőrkesztyűt is.

Bár nincsenek érzelmei, de ha lennének, akkor biztosan nagyon boldog lenne, hiszen a munkája és a hobbija egy és ugyanaz. És itt nem a lopakodásra gondoltunk.

INFO IO INTERACTIVE | EIDOS | HTTP://WWW.HITMANCONTRACTS.COM/ | ÁRA: 10.990 FT

EXKLUZÍV

Akkora buli volt, hogy még a falakból is folyt a vér...

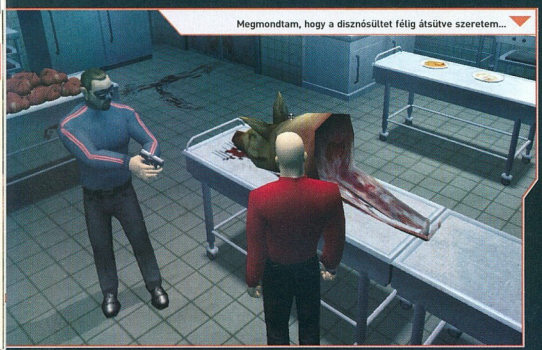


Szimpla matematika. Nálad egy puska van, benne két lőszer. Nálam két pisztoly, ráadásul sokkal szebb vagyok.

HITMAN: CONTRACTS

Egy bérgyilkos visszaemlékezései

London, Anglia): Soha nem látott biztonsági intézkedések előzték meg a több mint 3 millió példányban elkelt Hitman sorozat immáron harmadik, Contracts alcímmel ellátott részének megjelenését. Az Eidos példátlan biztonsági körülmények között őrizte, és utaztatta a játék mesterlemezét a fejlesztőbázisról az azt sokszorosító kompakt diszk üzemig. Arról azonban egyetlen jelentés sem szólt, hogy a Koppenhágából Londonba tartó gép egy átstartolást végrehajtva, a Ferihegyi repülőtéren keresztül hajtott át Magyarországon... Különös összefüggésre lelhetünk az ezzel egy időben szerkesztőségünk ajtaján kopogtató kopasz, sötét öltönybe öltözött figura képében, aki sietve, és szó nélkül csak egy fekete páncélkazettát nyújtott át recepciósunknak. A dobozon pedig az alábbi szám szerepelt: 47...



Megmondtam, hogy a disznósültet félig átsütve szeretem...

Igazán merész húzás volt a játékiparba tulajdonképpen kezdőként belépő IO Interactive részéről, hogy debütáló játékuk címszereplőjéül egy bérgyilkost választottak. A pozitívnak a lehető legkisebb jóindulattal sem nevezhető foglalkozást tekintve azonban úgy néz ki, bejött a dániai titánok elképzelése, hiszen a 2000-es debütálást követően, több mint 600 ezer példányban talált gazdára a Hitman: Codename 47 című PC-s játékprogram. Bár ez a teljesítmény az adott körülmények között kitűnő eredménynek tekinthető, a sajtó kegyetlenül szétcincálta a hibái miatt. A programban rejlő fantáziát azonban elegendőnek tartotta a kiadó Eidos ahhoz, hogy másodszor is bizalmat szavazzon az IO Interactive-nak. A folytatás azonban minden képzeletet felülmúlt. A 2002-ben komoly pénzügyi zuhanásba kezdett, régebben szebb napokat is megélt kiadóóriást akkoriban már az ág is húzta, hiszen az Angel of Darkness című Tomb Raider epizód is csak feneketlen kútnak bizonyult, s az egyetlen pénzszerzési alternatívát a karácsonyi szezonra bedobott Hitman 2 szolgáltatta. A konzolokon és számítógépen egyaránt megjelent folytatást a mai napig összesen 3 millió példányban értékesítették, így végül is sikerült tökéletesen helyreállítani a cégen belüli békét. Az egy bérgyilkos antológiáját bemutató fejlesztés, a gyilkosságok puritánsága helyett azok professzionális jellegére tették a hangsúlyt: a 47-es kódjelű ügynökként a tervezéstől a végrehajtásig minden apró részletre ügyelnie kellett a játékosnak. És ez a stílusos, már-már sebészi precizitásra hajazó tervezés, és kivitelezés volt a játék fő vonzereje. Az olyan egzotikus helyszíneken játszódó programban, mint a Hong Kong-i utcák, a columbiai esőerdők, Rotterdam kikötővárosa, vagy Budapest gyönyörű fényei - egyrészt a kilétünket firtató kérdésekre kellett választ keresnünk, másrészt az Ügynökség alkalmazásában kiszabott feladatokat teljesítenünk. A hideg, érzések nélküli, pénzért gyilkoló hivatásos

ugyanis sötét foltként kezeli múltját - csak annyi bizonyos, hogy tarkójára vonalkódot, kódneveként pedig a 47-es számot kapta. Az első rész végére aztán kiderül az igazság: genetikailag előállított lényről van szó, aki ezt megtudván kolostorba vonulva próbálja leélni hátralevő életét. Ám, mint tudjuk, a múlt sötét erőként kísért - s ennek ellenállni nem lehet. Így került vissza a 47-es számú ügynök a véráramba, és így jutottunk el odáig, hogy újfent kezelésbe vehetjük a hétköznapinak semmiképpen sem nevezhető kalandjait.

A Hitman Contracts története Párizsban kezdődik (illetve egy tarantinoi csavarnak köszönhetően végződik), ahol ügynökünk a francia operaházban egy rutinfeladatnak ígérkező kettős gyilkosságot hajt végre. A számításba azonban hiba (más néven: spicli) csúszik - a rendőrség lesben állva várja 47-est, akit megsebesítve, visszavonulásra kényszerítenek. Egérutat nyerve egy közeli motelba menekül, ám a kommandósok előtt kevés eséllyel rejtőzhet huzamosabb ideig. A filmszerű kezdésből persze mindebből semmi sem derül ki - mindösszesen annyit tudunk, hogy megsebesültünk, és sürgős orvosi ellátásra szorulunk. A hajáltusánkat vívva jelennek meg azok a képek, melyek közelebb juttathatnak minket a megoldáshoz, és a történet megértéséhez. Ezen idő alatt 47-es visszaemlékezéseit, korábbi missziók emlékképeit élhetjük át újra - némelyeket már ismerősként üdvözölve a Hitman-széria eddigi részeiből. A Contracts tehát nem más, mint egy amolyan besztof történet, egy be nem vállalt küldetéslemez - vagy ahogy a hivatalos közlemény fogalmaz: egy kis támpont azok számára, akik eddig még nem játszottak Hitman játékkal, és szeretnék megérteni a főhős múltját, valamint motivációit.

A játék 2 CD-n terpeszkedik el, és pozitív, hogy nem akar gigászi területeket elfoglalni a merevlemezünkön. Emellett örömteli, hogy ennek ellenére minden szükséges fájlt felpakol a winchesterre, így nem kell a meghajtóról történő adatolvasásra várnunk. Persze ezt majd ellensúlyozza jó pár hiba és baki, de addig még jó pár dolgon keresztül kell mennünk. Itt van mindjárt például a bevezető animáció, melyet hangos ováció mellett egyöntetűen jelesre pontozott a PC.Games szerkesztőség. A sötét, rendkívül kreatív intro hangulatilag mindenképpen felspannol a kezdésre - úgyhogy az ember már szinte akaratlanul bök rá a Start gombra. Persze a higgadtabbak az Options menünél fognak kezdeni, ahol az ilyenkor szokásos beállításokat végezhetjük el. Kitérhetünk a felbontás részletességére, a hangok és kezelés csínjára-bínjára - és az igazán elvetemültek teljes mértékben el-

Ki ez a jóképű gyerek? Mintha már láttam volna a Szulák showban...

merülhetnek a grafikai tuningban, és annak minden szépségében. Az élvezetek teljes tárházában való elmerülés előtt még azonban engedhetünk a csábításnak és rákattanhatunk a kajánul ránk kacsingató Training - vagyis gyakorlás - lehetőségére a menüből. Itt az összes elgémberedett játékizmunkat rászoktathatjuk a játékra - és szembetalálkozhatunk az elkövetkezendő 12 küldetés típusfeladataival. Az alapvető mozgások mellett, mint az oldalazás, vagy guggolás, megtanulhatjuk a kihajolás (alapállapotban Z és X), fegyvereldobás (G), lopakodás (Szóköz), és futás (Shift), valamint tárgyhasználat (E) sajátosságait. Ez utóbbival kicsit behatóbban is össze kell majd barátkozz, hiszen multifunkcionális billentyűként ezzel változtathatsz alteregót, e gomb segítségével nyithatod ki az ajtókat, de a különböző kapcsolókat is az E billentyűvel állítgathatod. Néha több lehetőség is adódik majd szimultán - ilyenkor a gomb nyomvatartásával, és az iránybillentyűk segítségével választhatod ki a megfelelő variációt.

Ahogy azt már megszokhattuk - jelenleg is 3 nehézségi fokozatot ajánl fel a játék: ezek közül a Normal felel meg a könnyű, az Expert a közepes, és a Professional a legnehezebb játékstílusnak. Mindegyik rendelkezik a maga naturista bájával - attól függően, hogy mire törekszünk. Mivel könnyű fokozaton alapból rendelkezésünkre áll a hangtompítós fegyver, és hétszeri mentési alkalom - így jóval kisebb mértékben vagy ösztönözve arra, hogy olyan professzionálisan teljesíts, mint a másik két nehézségi szinten. A legnehezebb fokozaton ugyanis nincs mentési lehetőséged, nem jelöli a térkép az ellenfeleket, és a különböző segédeszközöket, amiket amúgy megtenne. Az ellenfelek is jóval könnyebben túljárnak az eszeden - úgyhogy Professional módban csak a legelvetemültebbek próbálkozzanak! Ettől függetlenül, nem csak a játék nehézsége miatt szerepel az értékelésben az 5-től 30 játékóráig terjedő időintervallum: a játékos stílusától függően egyedülállóan hamar, de ezt ellensúlyozandó, egész hosszadalmas módon is végigvihető a játék.

A megoldás kulcsa az alkalmazott stílusban rejlik: míg egyik oldalon ott a pisztolyok általi vonzó lehetőség, a másik oldal a lopakodás, és fondorlatos trükkök tárháza áll. Ergo nem mindegy, hogy 5 perc alatt végigmészárolod az ellenfeleket, vagy csak a célszemélyekre koncentrálva, 2 órás izzadságos munkának köszönhetően sértetlenül sétálsz ki a feladatból.
Az egész dolognak az újrajátszáskor, és a pályavégi értékeléskor van igazán jelentősége: előbbinél azért, mert számtalan módon teljesíthetünk egy adott küldetést, utóbbinál pedig amiatt, hogy teljesítményünket komoly kritériumok alapján értékelik. A megmérettetés alapjául az ellőtt töltények, a meg-

JESPER KYD

A koppenhágai születésű, ám jelenleg New Yorkban élő és alkotó zeneszerző, Jesper Kyd, immáron harmadik alkalommal áll a Hitman-sorozat vezénylői pulpitosa mögött. A Hitman Contracts sötétebb, és melankolikusabb látványvilágához diszkósabb, ütemesebb elektronikus zenét választott - ám ezúttal is tökéletesen passzolnak a rigmusok a képernyőn látottakhoz. Inon Zur mellett - akivel a Syberia II kapcsán foglalkozunk részletesebben -, Kyd is elég felkapott lett a játékzenék világában: nem kevesebb, mint 20 játékhoz írt már számokat (többek között a Freedom Fighters, a Messiah, az MDK2 és The Nations fűződik a nevéhez) - és jelen pillanatban is két, bejelentetlen Eidos és Take 2 projecten dolgozik. További információk, és zenerészletek a szerző honlapján, a http://www.jesperkyd.com címen találhatóak.

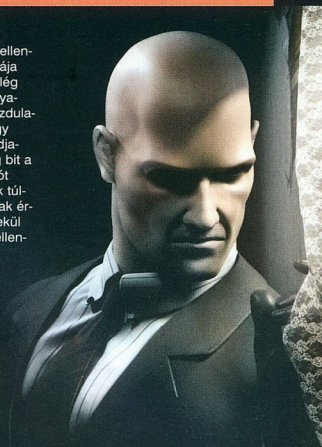
EIDOS-IO ÖSSZEFONÓDÁS

Két, független dán fejlesztőcsapat (a játékfejlesztéssel foglalkozó Reto-Moto, és a filmiparban érdekelt Nordisk Film & TV A/S) összeolvadásából alakult meg 1998 szeptemberében az IO Interactive. A Koppenhágában székelő cég röpke két év alatt készítette el Hitman első részét, melyre rá két évvel újra jelentkezett az immáron 3 millió példányban értékesített folytatással. Az Eidos (mely immáron harmadik alkalommal vállalja a kiadás nem kis nyűgökkel járó feladatát) április 1-én kürtölte világgá, hogy ez év júniusáig két részletben, összesen 20,6 millió font értékben kivásárolja az IO Interactive tulajdonjogát. Hogy ebből játékosok mennyit profitálhatunk? Azt csak a jövő döntheti majd el. Annyi azonban már bizonyos: jövő tavasszal érkezik a Hitman negyedik része...

sebesített civilek, a megmaradt energia, és lopakodási százalékok szolgálnak, kiegészülve olyan meg nem támadható objektív értékekkel, mint a mentések száma, vagy az elhasznált időkeret. Az első végigjátszás után megnyíló pályaválasztó menüből minden addig megszerzett fegyverrel nekiláthatsz a korábbi pályáknak - jobb és jobb rendfokozat reményében. A legmagasabb értékelés a Silent Assasin, amit tökéletes teljesítmény esetén adományoz a program - ilyenkor energiavesztés nélkül, civil áldozatok híján, az őrök figyelemfelkeltése nélkül, a lehető leghamarabb kell végeznünk a feladattal. A jutalmad egy olyan fegyver lesz, mely amúgy, nem szerepel a felvehető eszközök listáján.

Ha már játszunk, szembetűnik az a grafikai változtatás, melyet a Hitman 2 óta eszközöltek a grafikai motoron. Ez azonban kimerül a vérfoltok és víztócsák tükröződésén - sajnálattal vettem tudomásul, hogy 2000 óta ugyan az a motor muzsikál a játék alatt. Persze apróbb csiszolgatások, és ráncfelvarrások végbementek a project fejlesztési ideje alatt, ám ez nem tudott változtatni azon a tényen, hogy nélkül igen csak szembetűnő volt a megjelenítés elavultsága. A kiadó által diktált feszes ütemterv következtében bekövetkező tipikus debugolási hibákat most nem is vettem figyelembe - pedig a falba lógó ellenfelek majdnem mindennaposak voltak a küldetések során. A konzolos megjelenéstől függetlenül, remekül skálázható a játék grafikai motorja, és mivel a textúrák PC-s alapúak, így minden felbontás váltáskor élesen marad a kép. Alapvetően tehát nem egy ronda játék ez - de a második rész óta számottevő fejlődést nem tapasztaltam. A külső nézet mellett megmaradt az alternatív FPS mód is - ez azonban a hátsó nézetes optimalizálás miatt nem lehet teljes értékű szolgáltatása a játéknak. Pénz, az továbbra sincs, viszont maradt az ellenfelek éberségét jelző nanométer: a képernyő bal alsó sarkában szereplő két csík közül a jobb oldalit kell figyelned, ha inkognitóban jársz. Ez az érték minél alacsonyabb, annál nagyobb biztonságban érezheted magad - azonban miután elkezd növekedni, már felfigyeltek Rád ellenfeleid. Piros vibrálása esetén pedig kész a baj: álruhád ellenére is lelepleződtél. Tanácsos tehát nem sokat egyhelyben maradni, miközben másnak adod ki magad, mint aki vagy. A bal oldali magasan tartása önnön érdek: ez jelképezi majd ugyanis életerődet.

A második kritikus pont az irányíthatóság volt. Nem tudom mi történt a programozókkal - de néhol olyan esetlenül és gépiesen mozog bérgyilkosunk, mintha egy számítógépes programból lépett volna ki (köh). A lassú, megfontolt lépésekkel nincsen baj - ekkor elegánsan, a bérgyilkosoknak kijáró minden tiszteletnek megfelelően viselkedik karakterünk, de amint átváltunk a bűvös rohanási módba, máris idétlen pojácává kezd hasonlítani. Egy jégkorcsolyázót megszégyenítő sasszéval vehetjük a kanyarokat, az oldalazás használatával pedig még botrányosabb lesz a helyzet: az irányítás kivitelezése ilyen téren tehát messze alulmúlja a sokéves átlagot is. A szembeköszönő ellenfelek mesterséges intelligenciája felemásra sikeredett: ahhoz elég intelligensek, hogy vadászkutyaként vizslassanak gyanús mozdulatok és fegyverek után, de hogy mindez után hatásosan támadjanak - arra már nem jutott elég bit a programban. A sok lúd disznót győz alapon, a gépi játékosok túlerő szisztéma szerint próbálnak érvényesülni - ám mindezt remekül kivédekezheted a megfelelő ellenpozíció megtalálásával, ahonnan csupán pár pisztolylövéssel véget vethetsz életüknek.



Beszéljünk azonban némi pozitívumról is, ha már idáig a meglehetősen negatív oldal került előtérbe: rendkívül örvendetes tény-nek találtam az alternatív fegyverek megjelenését - bár sokkal több ilyen kiegészítő-ötlet került volna a végleges játékba! A kábító hatású injekciós tűn kívül olyan, fegyverként is alkalmazható tárgyak kerülnek majd az utadba, mint a biliárd-

A szadomazó bulira a belépés kizárólag bőrszerkóban lehetséges...

dákó, a hentesbárd, a lapát, vagy egy párna - de a felölthető gúnyák száma is igen szép végeredményt mutat. Az átöltözés, és ezzel együtt az álcázás procedúrája még mindig a játékmenet lelkét képezi - egy ellenfelet ártalmatlanítva azonnal felveheted annak azonosságát: legyen az rendőr, vadász, pincér, recepciós, csatornamunkás, motoros bandatag, a választék szinte végtelen. A pályák kialakításánál emberfeletti teljesítményt nyújtottak az ezzel foglalatoskodó szakemberek, ugyanis legalább 5-6 féle megoldása és útvonala létezik 1-1 küldetésnek. Az alternatív megoldások közül csak is rajtunk áll, hogy melyiket választjuk - rengeteg olyan apró momentum lesz, melyek egész egyszerűen ki fognak maradni a végigjátszásunkból, mert első alkalommal nem is találkoztunk velük.

A Contracts szavatossága ennek köszönhetően drasztikusan nő, a megfelelő elszántsággal akár 8-10 alkalommal is újra játszható a program.

Nem szóltam még a zenéről, és hang effektekről, melyek ismételten a Kyd-műhely munkáját dicsérik - részletesebben az egyik oldalsó keretes írásunk foglalkozik vele. Előljáróban annyit, hogy a Hitman-sorozathoz méltó, és elvárható minőségű muzsikák szólalnak meg a küldetések alatt - külön kiemelendő a szinkront: minden pályaszakaszon az adott ország nyelvén szólalnak meg a karakterek. Az átvezető animációk majdnem minden pálya után jelentkeznek - bár ezek igazándiból csak egy dologra fókuszálnak: a párizsi incidens utáni

HITMAN 3 NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab eredeti Hitman: Contracts játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Hogy hívják a Hitman sorozat főhősét?

Mik a kedvenc fegyverei?

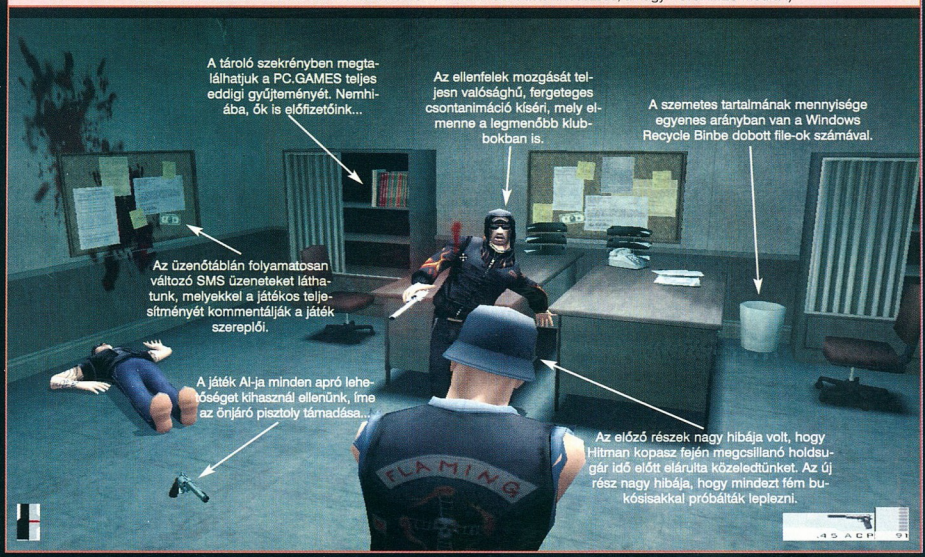
Hány százalékot kapott a PC.Games-ben az előző epizód?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt június 10-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Hitman: Contracts játék 1325. Bp. Pf.:315

automex

A hazai szaksajtóban mostanában divattá vált a játékképek „túlmagyarázása", melyet általában feature ismertetésnek szánnak a szerkesztők. Görbe tükröt tartva e szokásnak íme következzen a Himan: Contracts kivesézése, amúgy PC.GAMES módra :)

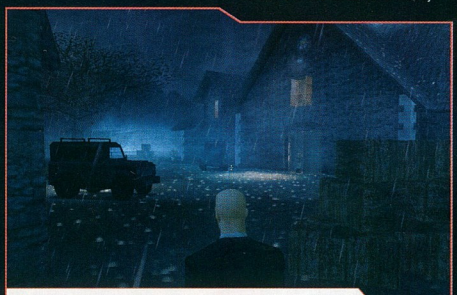


történtek megértésében segédkeznek. A játékmenetre eddig oly jellemzően ható pályaközti beszélgetések, és átkötő jelenetek rendkívül mértékben leredukálódtak, s teljes mértékben elvesztették informatív tulajdonságukat: szinte csak mutatóban maradtak a játékosnak. Multiplayer lehetőségről nem véletlenül nem esett szó idáig: ahogyan a Max Payne, úgy a Hitman sem a többjátékos gyilkolászásról szól. Karizmatikus hős, aki egyedül néz szembe a veszéllyel, és ahol főként a történet viszi előre a játékot - igen sután festene egy többjátékos megvalósítás. A Contracts tehát e téren hű marad az eddigiekhez: kizárólag szóló módban játszható.

Az exkluzív bemutatónk végéhez közeledve szomorúan kell konstatálnom, hogy az IO Interactive a könnyebb utat választotta. Könnyebb, mert tulajdonképpeni, érdemleges fejlesztés nélkül, egy küldetéslemez tartalmával és fejlettségével dobták piacra játékukat. A 12 pályát egyrészt kevésnek is találom, másrészt a felével már előző Hitman részek alkalmával találkozhattunk. Az újdonságra vágyóknak tehát azzal a pár új fegyverrel, 4 új pályával, és egy félbehagyott történettel kell beérniük, amit a Contracts most kínálni tud. Az új történetre, vadonatúj ellenfelekre, pályákra és helyzetekre, gyaníthatóan a Hitman negyedik részéig mindenképpen várnunk kell.

Az, hogy az Eidos ezt már a következő tavaszi időnyben kiadni szándékozik, nem arról tanúskodik, hogy minőségre számíthatunk - ha csak nem folyik 3 éve kemény munka egy új, megjelenítő rendszeren, egy mozgalmas, vérfagyasztó történeti szálon, akkor féló, hogy oda süllyed, ahová a Tomb Raider széria: teljes érdektelenségbe, és kritikán aluli minőségbe. Megmondom őszintén: kár lenne érte, hiszen a kopasz bérgyilkos által felépített világ, az egyedülálló kombinációra késztetésével, és a maga sötét és erőszakos képi világával üde színfoltja a manapság eluralkodó 12 egy tucat játékok között. Ezt elkerülendő, vészfényként gyújtjuk az értékelésünket - mi szakmabeliek -, ha másból nem, legalább ezekből, és az eladásokból kapjanak magukhoz az illetékesek, és határozzák el: minőségi játékot készítünk, nem pedig teljes árú játékprogramnak álcázott nosztalgia-küldetéslemezt.

Bagó Péter



A programozók szó szerint vették, hogy a májusi eső aranyat ér...

HOTEL GALÁR

Az első részből visszatérő kedves ismerő Hotel Galár, a Gellért Hotel letagadhatatlan mása. A fejlesztőcsapatban helyet foglaló külföldre szakadó hazánkfiai (és lányai) segítségével immáron másodszor szerepel a sorozatban budapesti pálya - ezúttal azonban nem egy új területet barangolhatunk be kopasz főhősünkkel, hanem a már jól ismert hotelrészt fedezhetjük fel újra. Üde színfolt a magyar szinkron jelenléte, mely segítségével ha az egész játék nem is, de ez a pálya hamisítatlan magyar hangulattal bír. Ha elég figyelmesek vagyunk, nem csak a hotelasszisztensek magyarul hangzó telefonbeszélgetéseivel, de az alábbi mondatokkal is megörvendeztethetjük a lelkünket: „Menjen már innen, vagy szétrúgom a segged!", „Kinyírlak Te rohadék", „Dögölj meg Te rohadék".

MINIMUM CONFIG: PIII 800 MHz, 128 MB RAM (WIN98) / 256 MB RAM (WIN XP), 32 MB VRAM
KELLEMETLEN KÉRDÉS: A Hitman 4-ben is azonos engine-nel és a Hitman 2 pályák remake-jével találkozhatunk?

DVD: Demó, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | MAX PAYNE - **98%** | HITMAN 2 - **96%**

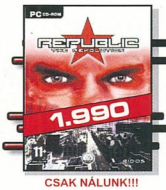
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **5-30** ÓRA

- + Hitman-hangulat
- + Dinamikus háttérzene
- − Ez kiegészítő lemez
- − Gyenge AI
- − Elavult kezelési rutin

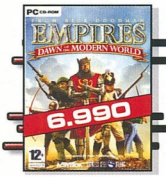
85%

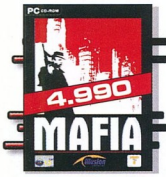
GAME EXPRESSZ

CSAK NÁLUNK!!!



CSAK NÁLUNK!!!





AKCIÓ JÁTÉKOK

	APOCALYPTICA	10,990
	AQUANOX	1,990
	AQUANOX 2	4,990
new	ARMED AND DANGEROUS	12,990
	ARMORED FIST 3	1,490
	BAD BOYS 2	7,990
	BANDITS	2,990
new	BATTLEFIELD 1942	12,990
new	BF1942: THE ROAD TO ROME	7,490
	BATTLEFIELD VIETNAM	11,990
	BF1942 CLASSIC	3,990
	BF1942 DELUXE	12,990
	BF1942:SECRET WEAP OF WW II	7,490
	BOND 007 NIGHTFIRE	12,990
	BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3,990
new	BREED +++	9,990
	CALL OF DUTY	10,990
	CELEBRITY DEATMATCH	7,990
	CHASER	4,990
	CHROME	6,990
	COLD ZERO	3,990
	CONFLICT DESERT STORM I.	3,990
	CONFLICT DESERT STORM II.	3,990
	CROC 1 CLASSIC	3,990
new	DAY OF DEFEAT	6,990
	DELTA FORCE 1	1,490
	DELTA FORCE 2	1,990
	DELTA FORCE BLACK HAWK D.	9,990
	DELTA FORCE LAND WARRIOR	1,990
	DELTA FORCE TASK DAGGER	3,990
new	DEUS EX: INVISIBLE WAR	9,990
	DEVASTATION	2,990
	DEVIL INSIDE	990
	DF - BLACK HAWK D.:TEAM SABRE	6,990
	DINO CRISIS 2	4,990
	DISNEY: TRON 2.0	6,990
	DRAGON'S LAIR 3D	2,490
	DUKE NUKEM MANHATTAN PR.	2,990
	EDGE OF CHAOS	2,990
	ENTER THE MATRIX +++	9,990
new	FAR CRY	7,990
	FINDING NEMO ACTION GAME	6,990
	FREEDOM FIGHTERS +++	11,990
	FREEDOM FORCE +++	5,990
new	GORKY ZERO	6,990
	GRAND THE AUTO 3 +++	4,990
	GREAT ESCAPE	4,990
	GTA VICE CITY +++	10,990
	GUN METAL	6,990
	HARRY POTTER +++	12,990
	HARRY POTTER 2	12,990
	HIDDEN & DANGEROUS 2	10,990
	IRON STORM	3,990
	LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	9,990
	LOTR:THE RETURN OF THE KING	12,990
	MAFIA +++	4,990
	MAX PAYNE 2 +++	10,990
	MESTERLÖVÉSZ - SNIPER	2,990
	METAL GEAR SOLID 2 +++	11,990
	MIDTOWN MADNESS	2,490
	MOHA: ALLIED ASSAULT +++	3,990
	MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE	11,990
	MOHA: BREAKTHROUGH	7,490
	MORTYR	2,990
new	PAINKILLER	7,990
	PINK PANTHER	1,990
	PRINCE OF PERSIA: SOT +++	9,990
	RAVEN SHIELD	6,990
new	RAVEN SHIELD: ATHENA SWORD	4,990
	RAYMAN 3.	2,490
	RAYMAN 3. COLLECTOR	7,990
	RAYMAN GOLD	2,490
	ROBOCOP	4,990
new	SECRET SERVICE	3,990
	SECRET WEAPONS OVER NORM.	6,990
	SOLDIER OF FORTUNE 2. GOLD	3,990
	SONIC ADVENTURE DX	9,990
new	SPACE RANGERS	6,990
	SPLINTER CELL +++	6,990
	SPLINTER CELL COLLECTOR	6,990
	STAR WARS /JEDI ACADEMY	10,990
	STAR WARS: JEDI KNIGHT... +++	3,990
	STAR WARS: JEDI OUTCAST	3,990
	STAR WARS: THE PHANTOM	3,990
	STATE OF EMERGENCY	7,990
	STUART LITTLE 2	3,990
	STUART LITTLE BIG CITY	2,990
	TACHYON:THE FRINGE	1,490
	TERMINATOR 3	3,990
	TOM AND JERRY	2,490
	TOMB RAIDER: ANGEL OF D. +++	7,990
	UNREAL TOURNAMENT 2003	3,990
new	UNREAL TOURNAMENT 2004	10,990
	VIETCONG +++	6,990
	WARHAMMER 40000	3,990
new	WILL ROCK	2,490
new	WOLFENSTEIN SPEC. ED.	3,990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

	AFRIKA KORPS VS DESERT RATS	6,990
new	AGAINST ROME	7,990
	AGE OF EMPIRE GOLD	2,490
	AGE OF WONDERS SHADOW M.	9,990
	AIRLINE TYCOON EVOLUTION	1,990
	AIRPORT TYCOON 2.	4,990
	ALIEN ANARCHY	790
new	ALIEN NATIONS	1,990
	AMERICAN CONQUEST	4,990
	AMERICAN CONQUEST: FIGHT...	7,990
	ANNO 1503	12,990
	ANNO 1602 CLASSIC	3,990
new	ANNO DOMINI	2,990
	ANTANT	9,990
new	BLACK AND WHITE: CREATURE I.	6,990
	C&C GENERALS +++	12,990
	C&C GENERALS DELUXE	11,990
	C&C GENERALS:ZERO HOUR +++	7,490
new	C&C RED ALERT 2 + YURI	9,990
	C&C RED ALERT 2 CLASSIC	3,990
	C&C RED ALERT 2: YURI'S REV. +++	2,990
	C&C RED ALERT CL	3,990
	C&C RENEGADE +++	12,990
	C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3,990
	CAPITALISM 2.	2,990
	CAR TYCOON	1,990
	CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04	9,990
	CHESSMASTER 6000	2,490
	CIVIL WAR - GREAT BATTLES	3,990
	CIVILIZATION III	3,990
	COMMANDOS 2. /PREM.COLL. +++	2,990
	COSSACKS ANTHOLOGY	9,990
	COSSACKS: BACK TO WAR	2,990
	CRAZY FACTORY	1,990
	CULTURES 2	2,990
	DEEP SEA TYCOON.	4,990
	DESPERADOS	2,990
	DINO ISLAND	1,990
	EMPEROR BATTLE FOR DUNE +++	3,990
	EMPIRES:DAWN OF THE M. W.	6,990
	ETHERLORDS	1,990
	EUROPE 1400: THE GUILD	3,990
	EUROPE 1400: THE GUILD ADD-ON	3,990
	FIRE CHIEF	2,990
new	GANGLAND	9,990
	GLOBAL OPERATIONS	12,990
	GOLEM	990
	HAEGEMONIA	3,990
	HAEGEMONIA COLL	6,990
	HAEGEMONIA: A SOLON HAGY.	3,990
	HEAVEN & HELL	4,990
	HEROES IV. +++	5,990
	HEROES IV. GATHERING STORM	9,990
	HEROES IV. PACK	5,990
	HEROES IV. WINDS OF WAR	6,990
	HIDDEN STROKE	3,990
	HOTEL GIANT	3,990
	IMPERIALISM 2.	2,490
	INDUSTRY GIANT 2 KIEGÉSZÍTŐ	3,990
	INDUSTRY GIANT 2.	1,990
	KNIGHTS & MERCHANTS 2	6,990
	KOREA: AZ ELFELEDETT KONFL.	4,990
	LORDS OF EVERQUEST	3,990
	MAGIC THE GATHERING BGR.	9,990
	MASTER OF ORION 3	2,990
	MONOPOLY TYCOON	3,990
	MOON TYCOON	2,990
	NAPOLEON	3,990
	NO MAN'S LAND	4,990
	PANDORA'S BOX	2,490
	PANZER GENERAL 3.	2,490
	PARADISE CRACKED	2,990
	PLATOON +++	2,990
	POKOLI SZOMSZÉDOK +++	7,990
	PORT ROYALE	2,990
	RAILROAD PIONEER	7,990
	RAILROAD TYCOON 3	9,990
	REPUBLIC: THE REVOLUTION +++	1,990
	ROLLERC. TYC. 2 TIME TWIST.	6,990
	SEARCH & RESCUE 2	1,990
	SEARCH & RESCUE 3	2,990
	SETTLERS 3. GOLD	2,490
	SHOGUN CLASSIC	3,990
	SHOGUN: MONGOL INVASION	3,990
new	SIEGE OF AVALON	2,990
	SILENT STORM	7,990
	SIM CITY 3000 CLASSIC	3,990
	SIM CITY 3000 WE CLASSIC	3,990
	SIM CITY 4	12,990
	SIM CITY 4 DELUXE +++	11,990
	SIM CITY 4:RUSH HOUR +++	7,490
	SOLDIERS OF ANARCHY	3,990
	SPACE COLONY	7,990
	STEAMLAND	4,990
	STRONGHOLD: CRUSADER	9,990
	SUDDEN STRIKE 2	2,990
	SUDDEN STRIKE ANTHOLOGY	5,990
	SUDDEN STRIKE II GOLD	3,990
	S.W.I.N.E.	2,990
	THE PARTNERS	1,990
	THE SIMS ABRAKADABRA	7,490
	THE SIMS DELUXE EDITION	7,490
	THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11,990
	THE SIMS HOT DATE	4,990
	THE SIMS HOUSEPARTY	4,990
	THE SIMS ON HOLIDAY	4,990
	THE SIMS SUPERSTAR	7,490
	THE SIMS UNLEASHED	7,490
	THEME PARK INC. CLASSIC	3,990
	TORTUGA	6,990
	TRAFFIC GIANT GOLD	1,990
	TROPICO 2	9,990
	UFO: AERMATH	9,990
	VEGAS: MAKE IT BIG	3,990
	VIETNAM MED+EVAC	6,990
	WAR & PEACE	2,990
	WILD LIFE PARK	7,990
	WORLD WAR III +++	1,990
	WORMS 3D	11,990
	WW2 FRONTLINE COMMAND	4,990

+++ SZUPER AKCIÓ - INGYEN VÉGIGJÁTSZÁST, LEÍRÁST KÜLDÜNK A JÁTÉK MELLÉ!!! CSAK NÁLUNK!!!

CSAK NÁLUNK PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOVER, VAGY VÁLLTÁSKA

Disney Interactive AKCIÓ

DISNEY: ALADDIN	1,290	DISNEY: LILO AND STITCH /CL	2,990
DISNEY: ATLANTIS	1,990	DISNEY: LION KING OPERATION	4,990
DISNEY: BEAUTY AND THE BEAST	2,990	DISNEY: MAGIC ARTIST 2.	990
DISNEY: BUG'S LIFE	990	DISNEY: MAGICAL RACING	2,990
DISNEY: BUZZ LIGHTYEAR OF...	1,990	DISNEY: MALACKA, A HŐS	2,990
DISNEY: CINDERELLA C.+AJÁNDÉK	5,990	DISNEY: MONSTERS INC.	1,990
DISNEY: DALMATIANS COLLECTION	6,990	DISNEY: PETER PAN /CL.	2,990
DISNEY: DINOSAUOR ACTION G.	1,990	DISNEY: PRINCESS	1,290
DISNEY: DMA CARTOON MAKER /CL	2,990	DISNEY: TARZAN ACTION GAME	990
DISNEY: DMA DELUX 4. /CL	2,990	DISNEY: TIGGER'S HONEY /CL	2,990
DISNEY: DONALD QUACK...	1,990	DISNEY: TOY STORY 2.	990
DISNEY: EMPERORS NEW GROOVE	1,990	DISNEY: ULTIMATE RIDE/COASTER	2,990
DISNEY: GOOFY	1,990	DISNEY: VILLAINS REVENGE	1,290
DISNEY: JUNGLE BOOK	1,290	DISNEY: MACKÓTESTVÉR	6,990
DISNEY: KINCSES BOLYGÓ	4,990		

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!

KALAND/RPG JÁTÉKOK

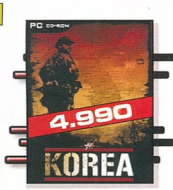
ANOTHER WAR	1,990
ARCHANGEL	1,990
ARX FATALIS +++	3,990
ATLANTIS II	1,990
BATTLE REALMS	3,990
BATTLE REALMS / WINTER OF W.	1,990
BREATH OF FIRE	7,490
BROKEN SWORD:THE SLEEPING...	6,990
CSI: CRIME SCENE INV	2,490
CYPHER	8,990
FULL THROTTLE	2,490
GLADIATORS OF ROME	3,990
GRIM FANDANGO	2,490
ICEWIND DALE & HEARTH OF W. +++	3,990
ICEWIND DALE 2	5,990
IN MEMORIAM	3,990
KNIGHTSHI	7,990
LAW & ORDER	990
LIONHEART	5,990
MIGHT AND MAGIC IX +++	5,990
MORROWIND +++	2,990
MORROWIND TRIBUNAL	3,990
NEVERWINTER NIGHTS +++	3,990
NEVERW. NIGHTS: HORDES	7,990
NEVERW. NIGHTS: SHADOWS +++	7,990
RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE	6,990
SACRED	6,990
SAM&MAX: HIT THE ROAD	2,490
SCHIZM II	8,990
SEVERANCE: BLADE OF DARKN.	2,990
SHADOWBANE + THE RISE OF CH.	12,990
SHERLOCK HOLMES	2,990
SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT	9,990
SILENT HILL 3 +++	11,990
SPELLS OF GOLD	4,990
SYBERIA +++	2,990
TEMPLE OF THE ELEMENTAL EVIL	3,990
THE DIG	2,490
URU: AGES BEYOND MYST	4,990
WIZARDRY 8	2,990

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

BOWLING U.S.A	790
COLIN MCRAE RALLY 04	10,990
COLIN MCRAE RALLY 2.0	2,490
COLIN MCRAE RALLY 3.	8,990
COMANCHE 4	3,990
COMANCHE GOLD	1,490
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	2,490
CRIMSONS SKIES	2,490
DESTROYER COMMAND	2,490
DRIVER 1 - 2 SPEC. ED.	6,990
DRIVER BEST OF	2,990
ENIGMA: RISING TIDE	6,990
F.A.PREMIER LEAGUE 2001 CL	3,990
F1 2001	3,990
F1 CAREER CHALLENGE '99-2002'	3,990
F-16	1,990
F-22 LIGHTNING 3	1,990
FIFA 2002 CLASSIC	3,990
FIFA 2003 + NFS HP2	9,990
FIFA 2004 + TOTAL CL. MAN. 2004	14,990
FIFA FOOTBALL 2003	12,990
FIFA FOOTBALL 2004	11,990
FLIGHT SIMULATOR 98	2,490
GOTHIC 2	7,990
GRAND PRIX 3 ADD ON 2000	7,990
HARD TRUCK	2,990
HARRY POTTER QUIDDITCH WC	11,990
HELI HEROES	1,990
HELL-COPTER	990
HORIZONS EMPIRE OF ISTARIA	7,990
INDY CAR SERIES	1,990
INSANE	2,990
ISS 3	9,990
KING OF THE ROAD	3,990
KNIGHT RIDER	2,900
LOCK ON: MODERN AIR COMBAT	9,990
MADDEN NFL 2003	13,990
MADDEN NFL 2004	11,990
MIDNIGHT CLUB 2	6,990
MIG 29	1,990
MOTOCROSS MADNESS 2.	2,490
MOTORACER 3	2,990
NBA LIVE 2003 + NFS HP2	9,990
NBA LIVE 2003 CLASSIC	3,990
NBA LIVE 2004	11,990
NEED FOR SPEED HP 2 +++	12,990
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3,990
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	11,990
NEED FOR SPEED: HP 2	12,990
NEXT GENERATION TENNIS	2,990
NHL 2002 CLASSIC	3,990
NHL 2003	12,990
NHL 2004	11,990
NICKTOONS RACING	2,990
OUTDOOR SPORTS	790
PANZER ELITE GOLD	3,990
PET RACER	3,990
PRO BEACH SOCCER	3,990
PRO EVOLUTION SOCCER 3	11,990
RACING SIMULATION 2	990
RALLY TROPHY	3,990
RC CARS	4,990
SCREAMER 4X4	990
STAR WARS: EP. I. RACER	3,990
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	3,990
STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3,990
SUBCOMMAND	3,990
SUPERBIKE 2001 CLASSIC	3,990
THE ITALIAN JOB	3,990
TIGER WOODS 2003 CLASSIC	3,990
TIGER WOODS 2004	11,990
TOCA 2 TOURING CARS	2,490
TOTAL CLUB MANAGER 2003	3,990
TOTAL CLUB MANAGER 2004	10,990
TRAINZ	1,990
V-RALLY 3	6,990

VEGYES JÁTÉKOK

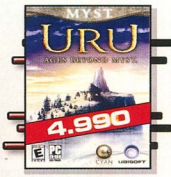
ÁLLATOK A TERMÉSZETBEN	1,990
BIONICLE: THE GAME	8,990
CASANOVA	990
CHESSMASTER 9000	2,490
CHUTES AND LADDERS	1,490
CREATOR HARRY POTTER	3,990
CREATOR HARRY POTTER 2	7,990
FÖLD, VÍZ ÉS LEVEGŐ	1,990
FORMÁK ÉS SZÍNEK	1,990
FOUR-FOUR-TWO	1,990
GAME OF LIFE	1,490
GONDOLKODJ ÉS VÁLOGASS	1,990
GONDOLKOZZ GYORSAN!	1,990
GONDOLKOZZ!	1,990
GUESS WHO	990
HUGO - HAJSZA A FÉK. GY. UTÁN	3,990
HUGO A SZAVANNA HŐSEI	3,990
KERESZTESLOVAGOK	1,990
KIRIKOU	990
LOCK 'N LOAD PC PACK	4,990
MATEK	1,990
MEMRIA & LOGIKA	1,990
NO, MEGÁLLJ CSAK!	2,990
PURE PINBALL	2,990
SLAM TILT /DAMON	1,290
SMILEY FACTORY	990
TRAIN TOWN	1,290
TIMOTHY	1,990
TÜNDÉRMESÉK	1,990
ULTIMATE DINOSAUR COLLECTION	1,990
YU-GI-OH:POC MILLENEUM	11,990
YU-GI-OH:POC STANDARD	9,990



SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

HAMAROSAN MEGÉRKEZIK JEGYEZD ELŐ MÁR MOST!



A FENTI SZOVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 690, MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS K ÜZEMELTETI.

INFO RITUAL | VIVENDI | HTTP://WWW.CS-CONDITIONZERO.COM/ | ÁRA: NEM ISMERT

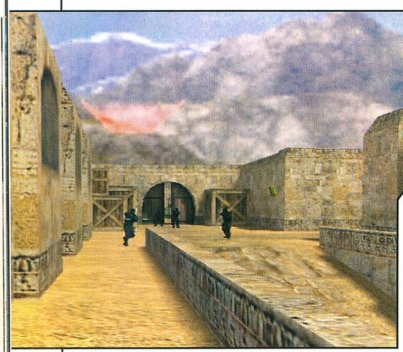
Legyen már vége a fényképezkedésnek, alig kapunk levegőt...

Bari, te is hallod, hogy jön a 6.30-as intercity, vagy csak halucinálok?

CONDITION ZERO

A csapatjátékok királya meghódítja a magányos farkasokat

Vannak bizonyos játékok, amelyeknek a neve kiejtése után már csak cinikus mosolyra futja a lelkes közönség részéről, hiszen ezernyi megjelenési időpontot, ígéretet és információt hallhatott róla, ám ezek másnap már valótlannak bizonyultak, a megjelenés pedig éveket késett. Elég csak a Duke Nukem Foreverre, vagy éppen a Condition Zeróra gondolni. Nos, ez utóbbi fejlesztése során több cég is próbálkozott a CS single-player verziójának minél tökéletesebb megalkotásával, ám végül csak a harmadik, a Ritual csapata ért a munka végére. Hogy mit sikerült három év munkája során felmutatni a Vivendi termékének? Nézzük meg...



A KÉTMISZTIKUS BETŰ: CS

Kevés olyan hazai játékos van, aki előtt a Counter-Strike szó ismeretlen lenne, hiszen hazánkban is abszolúte a legnépszerűbb online FPS-nek számít, nem is érdemtelenül. Az alapkoncepció szerint két csapat tagjai közzé állhatunk be, amelyek alatt a terroristák és a „zsaruk" fajtáját kell értenünk. Csapatválasztásunktól függően különböző feladataink lehetnek az aktuális pályán, ez lehet bomba felrobbantás/ennek megakadályozása, vagy túszok kimentése illetve ezek megvédése. Tekintve, hogy a CS egy túlhetően reális játék, így a magányos Rambóknak vajmi kevés esélyük van arra, hogy sikerrel vegyék a köröket, hiszen egy igazi túlélő is bajba kerül, ha több oldalról tüzelnek rá, főként, hogy a Quake és mutációival ellentétben itt egy golyó is elég a fejbe, aztán jöccakát. Éppen ezért a jó csapatjáték és a helyes taktika megvalósítása akár védekezés, akár támadás során kulcsfontosságú, ennek következtében a CS szinte megunhatatlan, hiszen az ember mindig talál benne valami újat, amivel tovább tökéletesítheti a tudását.

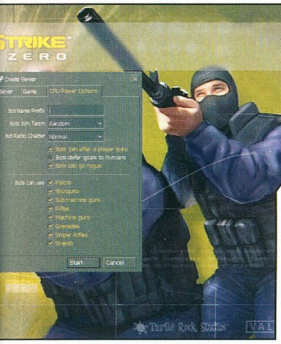
A nagy népszerűségre való tekintettel a játékosok elvárása az volt, hogy a Condition Zero olyan single-player küldetéseket vonultasson fel, amely az eddig függőségbe nem eső, felvilágosulatlan népességnek sikerrel demontstrálja a Counter-Strike hatalmát, az akut függők pedig - ha épp nem rendelkeznek netkapcsolattal,- akkor eredményesen gyakorolhassanak a következő éles csatákra. Nos, ez csak részben sikerült, lássuk, hogy miért is.

GRAFIKA

A CS-röl sosem volt az mondható, hogy minden idők legszebb vizuális élményét tárja elénk, a célnak azonban tökéletesen megfelelt, a fegyverek, az emberek, és a helyszínek korrektül ki voltak dolgozva, ám a fanok - joggal - úgy gondolhatták, hogy a CZ érkezte hozzáad valamit a kissé már megkopott köntöshöz.. Nos, roszszul tették. A grafika ugyanis abszolúte változatlan, szinte egy az egyben ugyanaz, mint az előző részek, talán csak annyi különbséget vehet észre a csalódott fanatikus, hogy némely pálya ki lett csicsázva, ám ez édeskevés. No de nem is ez a lényeg.

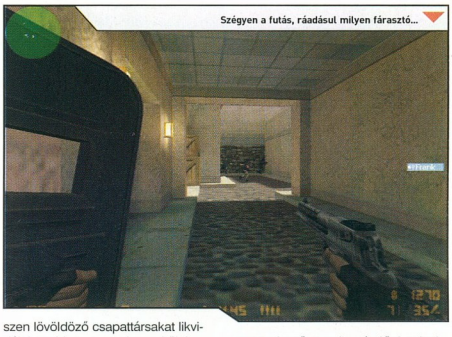
A BOTOK

A tényleges játék előtt érdemes korrektül beállítani az irányítást, hiszen elég sok funkcióra szükségünk lehet, azokra is, amelyek elsőre ugyan feleslegesnek tűnnek, ám a későbbiekben az eredményes játék érdekében kénytelenek leszünk bevetni ezeket is. Aztán indulhat a hent, mégpedig előre megadott feladatok teljesítésével. Szó mi szó, a botok, azaz az AI nem rossz, nagyságrendekkel ver minden más eddigi próbálkozást, bár azért sajnálatos módon megvannak a vicces sajátosságaik. Felemelő látvány például, ahogy az egész csapat nekigyűrközik, hogy felugorjon egy ablakba, mikor azonban ez már két perce tart, és a derék hadfiak továbbra sem ismerik fel, hogy az egyszerű futás helyett az ugrást is hasznosítaniuk kell, akkor bizony az egyszeri cikkíró elmélázik rajta, hogy mi ez a gagyiság? Erősségüket természetesen szabadon állíthatjuk, ami abban nyilvánul meg, hogy legkönnyebb fokozaton, mikor két ellentétes státuszú tag összetalálkozik, akkor először barátságosan szemrevételezik a másikat (néha már azt hittem, hogy meg is szagolgatják egymást), majd eszükbe ötlik, hogy ez bizony háború, és megházzák a ravaszt. Legerősebb fokozaton azonban már korrekt a hozzáállásuk, jól lőnek, néha menekülnek, néha bizony az igazi CS-veteránokat is meglephetik.



A KÜLDETÉSEK

A küldetések terén sajnos semmiféle újdonságról nem számolhatok be, a progi megadja, hogy az aktuális pályán robbantsunk, vagy éppen ezt akadályozzuk meg, esetleg a túszokra ügyeljünk, néha mindez kiegészítve némi időlimittel. Csapattársakat bónuszpontokból választhatunk minden pálya előtt, a kevésbé acélos harcosokból tömegeket vehetünk magunk mellé, de ha elitebb társakra vágyunk, akkor kénytelenek vagyunk beérni két-három emberkével. Igen elmés megoldás az, hogy néhanapján nem elég csak a másik teamet lemészárolni, hanem teszem azt a túszokat is ki kell mentenünk, ebben az a bibi, hogy csak így juthatunk tovább, ergo bizonyos pályákon direkt figyelni kell arra, hogy legalább egy ellenfél életben maradjon, különben kezdhetjük elölről. Hát nem tudom, kinek a fejében ötlött fel ez a beteg ötlet, amely oda vezet, hogy mikor már lopózva közlekedtem, azért imádkozva, hogy legalább egy ellenfél másfelé járjon és kerüljön el minket, míg a civileket kihozzuk, és mikor szomorúan konstatáltam, hogy az utolsó rosszakarónk is elénk került, kénytelen voltam a bőnyomni a tűzgombot és lőni, mivel ezek az átkos tűzfegyverek húznak, ezért tanuljunk meg pötyögtetni, azaz rövid 2-3-4 golyós sorozatokat leadni, amelyek még a célkeresztnek megfelelően találnak (az igazán profik AK-val úgy szedik le fél pillanat alatt a légypiszoknak látszó távoli figurát, hogy még mesterlövész puskával sem lehetne gyorsabban), no és persze mindenkibe elég 3-4 golyó, aztán úgyis holtan terül el. Figyeljünk arra is, hogy a bikább fegyverek átviszik a vékonyabb falakat, és ládákat is, így aztán az igazán komoly tűzharcok közepette ne egy ajtó mögé álljunk fedezékbe, ha pedig valaki elkövetné ezt a hibát, akkor eresszük csak bele a tárat, szerezzünk szegényekének kellemetlen meglepetést. Végül, de nem utolsó sorban még egy jó tanács: szép dolog az ellen lábát lőni, de minek pazarolnánk rá a fél tárat, ha egyszer egy is elég, fejbe. Ügyeljünk, hogy hova és mivel tüzelünk.



szen lövöldöző csapattársakat likvidálni, majd gyorsan elmenekülni - a jó ügy érdekében...

HANGULAT

Egy igazi pozitívuma azonban van a játéknak, mégpedig az igazi CS-hangulat, a látványos, néha taktikus tűzharcok tömkelege, a parancsainknak engedelmeskedő társak, a folyamatos rádión keresztül történő kommunikáció. A különböző erősségi fokozatok miatt az FPS-stílus kedvelői jól fognak szórakozni, akinek pedig az életéből eleddig kimaradt ez a formabontó játék, az egyenesen bele fog szeretni, garantálom.

NÉHÁNY TIPP KEZDŐKNEK

A netes játékba egy segédprogrammal, a Steam segítségével léphetünk fel, ahol rengeteg szervert találhatunk, a világ egész részéről. Amire figyeljünk online csatározások során: először is tartsunk be egyfajta társasági etikettet, nem arról szól ez az egész, hogy más emberkékkel vitatkozzunk, és nem is arról, hogy magányos harcosként egyedül kóboroljunk. Ez egy csapatjáték, ahol vajmi kevés esélyünk van egyedül, ha az ellenség normálisan összedolgozik, úgyis hamar elesünk, a cél pedig a kör megnyerése, és nem az egyéni érdekek érvényesülése. Éppen ezért mi se csak a saját fragjeinkért küzdjünk, ha teszem azt, letesszük a bombát, akkor felesleges elkódorogni fragre vadászni, a cél az, hogy kivárjuk, amíg felrobban. Érdemes begyakorolni egyes fegyverek használatát is, hiszen az igazán hatásos géppfegyverekkel nem egyszerű bánni, mind az M4A1, mind az AK47 nem az a fajta csúzli, amelynél elég be-

Retee

MODOK

Mint talán sokan tudják, a Counter-Strike egy Half-Life mód, ám nem az egyetlen, és hatalmas népszerűsége ellenére is érdemes a többi speciálist is megszemlélni. Aki még a CS-nél is reálisabb játékmenetre vágyik, annak melegen ajánlom a FireArms nevezetű stuffot, amelyben egy-egy nagyobb ugrás után percekig szántikálunk, de beszélhetnénk a Day of Defeat-ről is, amely a MOHA-hoz hasonlóan egy igen jól megtervezett Második Világháborús FPS, szövetségesek vs. tengelyhatalmak irányvonalban. De említhetnénk a Death-Match módot, vagy éppen a Team Fortress-t is, amelyek tökéletes szórakozást nyújthatnak a Quake és Unreal kedvelőinek is.

MINIMUM CONFIG: PIII 800 - 256 Mbye Ram, 32 megás videókártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem lehetett volna mégis fejleszteni a grafikán?

DVD: Demo, Video, Patch
Hátter, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | COUNTER STRIKE - **90%** DAY OF DEFEAT - **92%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **40** ÓRA

- + Fantasztikus hangulat
- + Mesterséges intelligencia
- + Mi tartott három évig?
- - Alig különbözik az alaptól
- - Bugos küldetésmenet

81%

INFO PEOPLE CAN FLY | DREAMCATCHER | WWW.PAINKILLERGAME.COM | ÁRA: 7.990 FT

Gyertek, itt lehet feliratkozni a Wellnes hétvégére, és már fogytán van a hely...

Esküvők egy emelettel feljebb. Mindenesetre szívből gratulálunk...

PAINKILLER

Meglepően erős kezdés egy induló stúdiótól

Az új generáció újabb, sokak által régóta várt játékosa is megérkezett. Amit ígért, betartotta: agyatlan, de finom, és ami fő, látványos mészárlás, elképesztő megjelenítés, barnamackós hangulat. Meglepően erős belépő egy kezdő stúdiótól, a tapasztalatlanságból adódó kisebb bizonytalanságokkal és apróbb hibákkal.

Amiért... A sztori a stílushoz illően egyszerű, melyet a bevezető mozi elég nagyvonalúan skiccel fel:

Daniel Garner és kedves neje egy esős éjszakán halálos autóbalesetet szenvednek. Míg a hölgy bebocsáttatást nyer a mennyekbe, ura a menny és pokol határán, a purgatóriumban dekkol - és ajánlatot kap egy Sammael nevű démonlordtól: ölje meg Lucifer öt tábornokát, akik seregeik élén az égi ország lerohanására készülnek, ha sikeres az akció, kedvesével együtt örök élet vár rá. Ámen.

Ahogy... A játék 24 pályából áll, öt fejezetre osztva, ezek végén vár ránk egy-egy rettentően nagyméretű főgonosz, ám hogy hozzá eljussunk, fejezetenként úgy ezer alattvalójukat kell szétforgácsolnunk. A pályák elég nagyok, ráadásul szakaszokra vannak osztva, különféle kapuk és falak egyfajta arénát varázsolnak az adott helyszínből. Ha itt kiirtottunk mindenkit, megjelenik egy tüzes pentagramma, mint ellenőrző pont, belesétálva a játék automatikusan ment egyet, és (normál módban) feltöltődik életerőnk, majd jön a következő etap. Ha a teljes pálya megpucoltatott, feltűnik egy világító portál, amelybe belépve megtörténik a kiértékelés, és visszakerülünk a játékmenübe, ahol elindíthatjuk a következő pályát - ez egyébként kicsit kizökkenti a játékost, jobb lett volna, ha automatikusan startol az új kihívás.

A játékban minden pálya egyedi, azaz nincs egy ismétlődő textúra sem a „díszleten". Ezt a változatosságot az ellenségek is tükrözik, hiszen az operában szamurájok, a középkori kastélyban lovagok, a templomban gonosz szerzetesek esnek nekünk, a legkülönfélébb fegyverzettel és harci móddal, rettentő sűrű csapatokban, ami egy percnyi figyelem-ellankadást sem engedélyez.

Amivel... Az arzenál hihetetlenül ötletes és összetett, és bár összesen öt fegyver szerepel a játékban, ezek sokszor ennyinek felelnek meg, ugyanis az alternatív tűz is

TÖRTÉNELMI BUG!

Nem mindennapi hibával „büszkélkedhet" a játék: a beépített Macrovision SafeDisc másolás elleni védelem hibája miatt bizonyos meghajtókon nem indult el a játék telepítése. A leírás szerint az alábbi eszközök a hunyók: ASUS CD-S400, CyberDrive 240, Matshita CR-581-B, Philips CDD2000, LG GDR-8161B, Toshiba HL-DT-ST DVD-ROM GDR-8081N (Sep 2002 Laptop drive), LG HL-DT-ST DVDRAM GMA-4020B Apr 2003 IDE (internal drive), LG HL-DT-ST DVDRAM GSA-4081, YAMAHA CRW-F1E. A dolog érdekessége, hogy ugyanezen védelmet használja a Call of Duty, a PoP vagy a Syberia2 is, és ott ez a hiba nem jelentkezett. Április 9-én a DreamCatcher kiadta a hiba javítását, és elnézést kért a bosszúságért. A bug valószínűleg bekerül a nagykönyvekbe, a másolásvédelmet megkerülő kalózverziók készítőinek kaján vigyorával kísérve...

FEGYVEREK

1. Pain/Killer
Egy hosszú rúd, a végén egy három pengéből álló fejjel. Az elsődleges tűz lenyomására ezek pörögni kezdenek, szétforgácsolva minden útjukba kerülőt. Másodlagos tűzgombra a fej kirepül, rátapadva bármilyen síkfelületre, ha a markolat és ez egymással szembe kerül, ívet húznak, ennek helyes használatát gyakorolni kell. A kettő kombinációja (egyszerre lenyomva a két gombot): a fej pörögve kirepül, majd visszatér; nagyon gyilkos fegyver, tisztes hatótávval!

2. Shotgun/Freezer
A hagyományos puska, közepes/rövid hatótávval, de jó tűzerővel és elég gyors is, jól használható. Másodlagos módja lefagyasztja az ellenséget, ezután a jégszobrokba lőj bele egyet, és mehetsz is tovább.

3. Stakegun/Grenade Launcher
Ügyes kis fegyver, egy hosszú, hegyes karót lő ki, mely áthatol az ellenségen, és ha van valamilyen felület a közelben, felszúrja arra. Sajnos elég lassú az újratöltés, emiatt sűrű helyzetben nem alkalmazható, de távolsági fegyverként, egy-egy szituációban igen. Másodlagos funkciója hagyományos gránátvető. A kettő együtt: a karóhoz egy gránátot csatol, főleg távoli ellenségek ellen hatásos.

4. Rocket Launcher/Chaingun
Az elmaradhatatlan rakétavető és a szintén kötelező golyószóró, meglehetősen ütős kombináció!

5. Electro/Driver
Az elsődleges tűz egy hosszú ívkisülést eredményez, a másodlagos dobócsillagokat lő ki, egyesével, vagy lenyomva tartva a tűzgombot folyamatosan. Mindkettő kellemes közepes- és nagy távolságra.

teljes értékű eszközt jelent, sőt az elsődleges és másodlagos támadás kombinációja további harci módokat kínál - erről részletesen külön. És van még egy plusz „fegyver" is: leölt ellenségeid szétrobbannak, testük helyén pár pillanatig ott marad lelkük, zöld felhő formájában. Ha ezekből sikerül begyűjtened 66-ot, Daniel rövid időre démonná változik, és karmos kezének egyetlen csapásával széttépi ellenségeit. Ez persze azt is jelenti, hogy nem elég megölni a rosszakat, utánuk is kell menni, ami még egyet csavar az egészen. Valahol itt lép be a képbe a már említett Fekete Tarot, mely egy kártyajáték.

Minden pályán elnyerhetsz egy ezüst- vagy aranykártyát, ha bizonyos feltételeket teljesítesz - például csak egyfajta fegyvert használhatsz, össze kell szedned 100 lelket, stb. (a feltételeket és egyéb statisztikákat bármikor lekérheted a TAB gombbal). Két menet között a már említett átvezető menüben a kártyaikonra kattintva bejuthatsz a táblához, ahol elhelyezheted a lapokat. Két ezüst- és három aranykártyát tehetsz be a nagy helyekbe, bizonyos mennyiségű aranytallér leszurkolása után (ezeket a pályákon lévő ládák, koporsók és egyéb tárgyak szétverésével gyűjtheted be). Az ezüst a pálya teljes hosszán „él" (például a lelkek tovább maradnak elérhetők), az aranyat a megfelelő gomb lenyomása után indíthatod be, pályánként egyszer, ezek egyetlen kombinációt adnak ki, mely bizonyos ideig fejti ki hatását (pl.: fele akkora sebesülés + lelassult ellenfelek + plusz felgyorsult idő).

Ámde... Ez picit megfűszerezi az egészet - de meg is keveri, ugyanis ezzel picit lefékezték a rohanást a fejlesztők. Egy-egy etapot 20 perc alatt ledarálhatsz - igen ám, de itt jön be a képbe a pótfeladat. Minden pályán van ugyanis jó pár titkos hely és elrejtett szent ereklye. Márpedig, ha az a feladat, hogy rombolj szét mindent, amit lehet, és egy szétverhető kincsesláda valamely rejtekhelyen van, kénytelen vagy végigjnyalni a helyszíneket kőről kőre. Emiatt a húsz perc szintidőből sokszor 40-60 (!) perc lesz. Ennek nem biztos, hogy mindenki örülni fog, én is sokszor a plafonon voltam...

Sőt... Bármilyen jó is egy játék, manapság többjátékos üzemmód nélkül eladhatatlan. Tudták ezt a fejlesztők is, így beforgatták a jó öreg Quake Word-öt a játékba. Ez nem vicc, az egyetlen játékmód az ősidőket idéző „ditmacska", illetve ennek variációi. Az egyezés olyannyira igaz, hogy az egyik móka, a Voosh, egy az egyben egy régi QW-mod lemásolása (még a neve is azonos!). Sajnos nagyon kevés pálya található ebben az üzemmódban, így hamar kiismerhető - és bizony megunható. Az egyszerűen érthetetlen, miért nincs a Serious Samben olyan jól bevált kooperatív mód, vagy miért nincsen a TDM mellett más csapatmóka (pl. CTF) is. A fejlesztők máris igérnek letölthető új pályákat, illetve az MP-módok bővítését, de ez ugye, majd ha itt lesz.

Viszont... Viszont ahogy kinéz a játék, az valami elképesztő. A lengyel és cseh fejlesztőüzemek nagyon megtanulták a textúrakészítést, igaz ez itt is, döbbenetes az összhatás, legyen szó éjféli temetőről, kivilágított operaházról vagy akár a karakterekről. A rosszaságok animációja is szenzációs, különösen a főellenségek lenyűgözőek. A saját Pain erőmű mindezt látványos effektekkel, dinamikus fények és árnyékok játékával színesíti, és ehhez jön a Havok fizikai motor csodája, mint rádás. Mindez együtt hatalmas hangulatot teremt, amitől bizony nehéz szabadulni.

És akkor jöjjön a sztereotip mondat: mindenek bizony ára van. A játék elérte nálam, hogy a 2000+-os procim lecserélését beütemezzem, mivel ezzel az öreg AMD-szívvel, a GeForce 5600 FX támogatása mellett sem tudtam normálisan játszani 1024-ben, így inkább kiegyeztem egy 800*600-as felbontással, teljes díszben (lehetett volna lebutítva tolni 1024-ben, de úgy meg nem tetszett). Megjegyzem, ezért viszont nem járt pontlevonás - tudomásul kell venni a fejlődést, megkaptuk már az új idők előrejelzését a Far Cry személyében, a Painkiller a második a sorban, és még csak most jönnek a többiek.

Végül... Az értékelésnek már nem akarok nagy feneket keriteni, hiszen fentebb kiveséztem a lényeget. A megjelenítés, a hangulat, az összhatás „húha". Sajnos a cikkben leírt egyensúlyzavarok, a helyhiány miatt kimaradt kesergések (pl. nincs „Continue", nehéz megtalálni a mentést, a betöltés lassú és társai) plusz a többjátékos üzemmód szóvá-sága miatt a Painkiller lecsúszott a 90-es osztályból, de megérdemelten ott topog a küszöbön. Egy kezdő stúdiótól ez több mint ügyes munka - bizonyos helyeken még a profikat is megszégyeníti. Ez a mai mezőnyben örömteli, és nagyon bíztató a jövőre nézve.

}{redenc

PAINKILLER

NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab eredeti Painkiller játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Hogy hívják a Painkiller főhősét?

Hány pályából áll a játék?

Milyen grafikus motort használtak fel a játék elkészítéséhez?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt június 10-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Painkiller játék 1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: 1.5 GHz proci, 384 MB RAM, 64MB DX8.1 T&L VGA, 2 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért kellett megerőszakolni a játékot belső nézetű akrobatikával?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | SERIOUS SAM - **92%** | WILL ROCK - **74%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **20** ÓRA

- Grafika, animáció
- Hangulat
- Jó fegyverek
- Apró, de zavaró hibák
- Gyenge MP

86%

GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS 43

BEMUTATÓK

43 GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS
2000 májusában alaposan meglepte a piacot a jószerint ismeretlen svéd Massive Entertainment egy korát megelőző grafikai megvalósítással és okos játékmechanizmussal, jó ötletekkel felvértezett RTS-sel. Némi hallgatás után itt toporog a küszöbön a folytatás, és a bétateszt alapján elmondhatjuk: még több, még jobb, még szebb - a GC2 jó eséllyel indul az év RTS-e címért!

46 PERIMETER
Az orosz fejlesztő csapat megpróbálkozott azzal, hogy radikális ötletekkel frissítse fel az egyre jobban ellaposodó stratégiai játékok világát.

48 WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR
A Warhammer 40000 történetei a hypertér démonaitól, pszichikusoktól, ürgárdistáktól és inkvizítoroktól hemzsegnek, melyek keveréke egy teljesen egyedi, utánozhatatlan hangulatot áraszt.

50 ARMIES OF EXIGO
Több éve már hogy először hallottunk az Exigo-ról, aztán eltelt egy kis idő, és láthattuk a Blizzard-ot megszégyenítő bevezető animációt. Ezen kívül semmi információ nem szivárgott ki, annyit tudtunk csupán, hogy egy valósidejű stratégia készül a srácok kezei között. Most végre megtörtént a hivatalos bejelentés, így összeszedtük az összes elérhető információt.

54 SETTLERS V
A Blue Byte 2002 júniusában, Düsseldorfban jelentette be a The Settlers sorozat 5. részét PC-n és konzolon. Nem véletlenül döntöttek a játék folytatásáról, hiszen addig világszerte 3,5 millió példány kelt el belőle. A fejlesztést elkezdték, de a titkolózás a mai napig akkora, hogy még hírmorzsákhoz is csak nehezen lehet hozzájutni.

LEÍRÁSOK

56 AGAINST ROME - 55%
Az időszámításunk szerinti 200 és 450 közötti időszakban megerősödve a barbár népek több hullámban törtek be a Római Birodalom területére, végül Róma ellen vonultak. A játék ezt veszi alapul, ezt kívánja modellezni...

58 SINGLES - 69%
A Singles a Sims teljes „életcsomagjából" a párkapcsolatokat emeli ki. Alapötlete úgy szól, hogy adott két fiatal, akik egymás számára gyakorlatilag idegenek, de gazdasági okokból egy lakásba költöznek. A játékos feladata összehozni a két embert érzelmileg, ez lehet szimpla barátság, de akár szerelem, közös izzadás és házasság is.

60 BLITZKRIEG: BURNING HORIZONS - 72%
A Blitzkrieg kiegészítőjében a 18 pályás kampány mellett további 8 önálló küldetés is van, amelyekben akár az új nemzet - a japánok - színeiben is harcolhatunk, olyan egzotikus területeken, mint Burma vagy Szingapúr.

STRATÉGIA KRONOLÓGIA

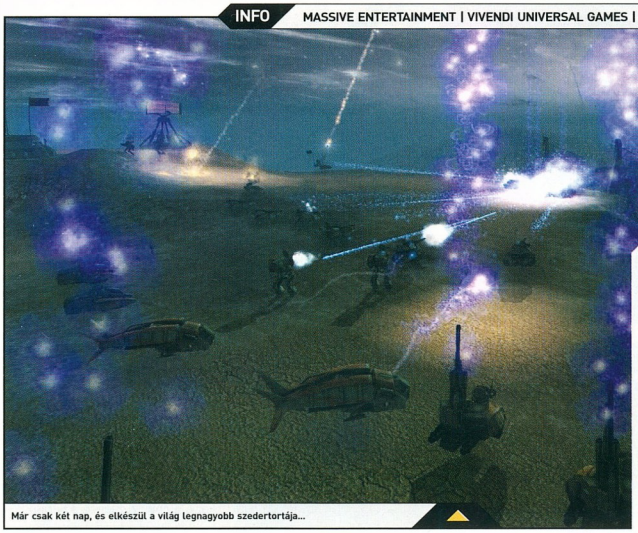
A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Celtic Kings: The Punic Wars — 2006/04 TBA
- Ammo War — 2005/11 TBA
- Close Combat: Red Phoenix — 2005/07 Take2
- Pacific Storm — 2005/04 TBA
- Age of Empires III — 2004/11 Microsoft
- Total Annihilation 2 — 2004/09 Atari
- Zoo Tycoon 2 — 2004/09 Microsoft
- Rome: Total War — 2004/09 Activision
- Nexus: Jupiter Incident — 2004/09 HD Interactive
- Kohan II: Kings of War — 2004/07 Take2

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Besieger — 2004/07 Vivendi
- Ground Control 2:Operation Exodus — 2004/07 Take2
- Blitzkrieg: Burning Horizons — 2004/06 TBA
- Anno 1503: Treasures, Monsters... — 2004/06 CDV
- Rise of Nations: Throne and Patriots — 2004/06 Electronic Arts
- Perimeter — 2004/05 Microsoft
- Cold War Conflicts — 2004/05 Codemasters
- Spartan — 2004/04 GMX Media
- Battle Mages — 2004/04 Just Play
- Two Thrones — 2004/04 GMX Media
- 10. Platoon — 2004/04 Deep Silver
- 9. Spellforce: The Order of Dawn — Digital Reality
- 8. Hasegemonia — JoWood
- 7. Praetorians — Wanadoo
- 6. Warcraft III: Frozen Throne — Eidos
- 5. Afrika Korps Vs. Desert Rats — Monte Cristo
- 4. Warcraft III — Vivendi
- 3. Sim City 4 — Electronic Arts
- 2. Age of Mythology — Microsoft
- 1. C&C Generals — Electronic Arts

INFO MASSIVE ENTERTAINMENT | VIVENDI UNIVERSAL GAMES | WWW.GROUNDCONTROL2.COM | 2004 JÚLIUS 2



Már csak két nap, és elkészül a világ legnagyobb szedertortája...

EXKLUZÍV BETA TESZT

Nagyon rosszul állhat a sereg, ha mobil gritlsütővel küldenek a csatamezőre...

GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

Új szelek fújnak a valósidejű stratégiák világában

2000 májusában alaposan meglepte a piacot a józserint ismeretlen svéd Massive Entertainment egy korát megelőző grafikai megvalósítással és okos játékmechanizmussal, valamint jó ötletekkel felvértezett RTS-sel. Némi hallgatás után itt toporog a küszöbön a folytatás, és a bétateszt alapján elmondhatjuk: még több, még jobb, még szebb - a GC2 jó eséllyel indul az év RTS-e címért!

Akik nem ismernék a játékot, vagy elfelejtették már: a GC egy 3D-s megvalósítású sci-fi témájú RTS volt, ám szakított a C&C hagyományaival: semmiféle bázisépítés és erőforrás-kitermelés nem zaklatta a játékost, az utánpótlást szállítóhajóval érkezett a csatatérre, a hangsúly csak és kizárólag a harcon - és ebből adódóan a jól kidolgozott és átgondolt, okos stratégián - volt. A folytatás sem változtat ezen a szerencsés megoldáson, ám jó pár újítás, némi módosítás után még intenzívebb élményt kínál.

SZINOPSZIS

A sztoriról nagy vonalakban: 2741-ben járunk, azaz 300 évvel az első rész után. A harc egy bolygó, a Morningstar Prime birtoklásáért zajlik, a Terrain Empire és az NSA (Northers Star Alliance) között, ám feltűnik a színen egy idegen nanoorganikus faj, a Viron is, hogy kicsit megkavarja a dolgokat. A két kampányra osztott 24 egyjátékos küldetésben az NSA egyik katonai vezetője, Jacob Angelus kapitány bőrébe bújhatunk, a fejlesztők szándéka szerint ezzel a megszemélyesítéssel jobban beleélhetjük magunkat az eseményekbe.

Szintén vázlatosan tekintsük át a három haderőt. A Terrain Empire egységei között energia fegyverekkel felszerelt gyalogságot, páncélozott földi és légi harcjárműveket találunk. Az NSA hagyományos fegyverekkel, mesterlövészekkel, tüzérséggel támogatott harcmodort alkalmaz, természetesen a tankok, szállító- és támadóhelikopterek itt is jelen vannak, ez összesen 15 különféle egységet jelent. A Viron biológiai fegyvertárába asszimilálta az NSA standard fegyverzetét, így egy meglehetősen gyilkos kombináció jött létre, harcjárművei minden terepen célba jutnak. Organikus faj lévén két különlegesség jellemzi: csak 4 alapegysége van, ám ezekből kettőt-kettőt adott kombinációban „összeolvaszthatunk" menet közben (ezzel a trükkel 16-ra nő a bevethető egységek száma), másrészt a sérült egységek maguktól gyógyulnak. A játékban csak az utóbbi két fajt irányíthatjuk, a Terrain Empire vezénylése az AI dolga lesz. Mielőtt elfelejteném: a gyalogság képes lopakodva előrehatolni, ráadásul a legtöbb egység kétféle üzemmódba kapcsolható (pl. bakák géppuskával szabad mozgással, vagy egyhelyben állva tankelhárító löveggel), így a variációk száma megsokszorozódik!

3D, AMELYNEK ÉRTELME VAN

Lássuk akkor magát a játékot. Az első indítás mindjárt rácsodálkozást is jelentett, mert számítottam ugyan ütős látványra, de az összkép bizony erősen lenyűgözött (említsük meg az új motor készítőjének nevét, mert megérdemli: Martin Rystrand). A szóló mód legtöbb küldetése egy hatalmas, lerombolt városban és környékén zajlik, ahogy a fejlesztők fogalmaztak, ez a II. világháborús Sztálingrád futurisztikus leképzése. A rengeteg félig-meddig romos épület miatt bizony nagy feladat hárul a felderítőkre, és remek terep mesterlövészeink okos elhelyezésére. A látvány, megtámogatva az időjárási és speciális hatásokkal (füst, tűz, robbanás, fények stb.) elképesztő, sajnos az is igaz, hogy 1024-ben csak teljes lebutításban tudtam nyomulni, kérdés persze, hogy mennyire számítanak a sallangok (valós árnyékok, a járművek nyomai stb.) egy stratégának a játékélmény szempontjából (nekem alig). Akinek igen, az vegyen vasat jól… (Megjegyzem, a karakterek animációját is motion capture kelti életre, ami kész luxus szerintem, viszont tény, hogy betyár jól néz ki.)

A 3D igazi értelmet szerintem a stratégia játékoknál nyer, és ezt abszolút igazolja a GC2. Fokozatmentes zoom biztosítja a megfelelő rálátást, a kamera minden irányban és szögben tekerhető, ráadásul kétféle viselkedési mód választható ki (a képernyő széléhez tolva a kurzort vagy oldalirányú scroll, vagy a játéktér elforgatása következik be). Mindez a fent leírt hatásokkal kiegészítve remek stratégiát eredményez, például ha a nyakunkba kapunk egy tüzérségi támadást, a lövedék nyomvonalát visszakövetve rábukkanhatunk az „elkövetőre". Az meg szinte természetes, hogy a különféle játékelemek nemcsak dísznek vannak, hanem valós stratégiai értékük van. Pár példa erre:

- a sűrű erdőkön csak a gyalogság tud áttörni, a járműveket hátra kell hagyni, ám a sereg a rengetegben védettebb, és az ellenség is később észleli őket;
- a hegytetőről támadók előnyben vannak az alant védekezőkkel szemben, ugyanez érvényes persze a tornyokra és magas épületekre, a fent lévők jobban védettek (nehezebb eltalálni őket) és nagyobb a találati biztonságuk;
- esőben, hóban, füstben csökken a látótávolság, és pontatlanabb a célzás;
- A hagyományos fegyverek valós ballisztikával rendelkeznek, azaz jó célzással be lehet lőni akadályok mögé is - hátránya viszont, hogy a viszonylag hosszú célba érési idő lehetőséget ad a jó fülű és szemű stratégának a kivédésre (lásd: „tépjünk innét a náthába…").
- A harcmező legtöbb épületét el lehet foglalni, sőt megadhatod, hogy melyik oldalán helyezkedjenek el katonáid, adott esetben az objektumon belül is át lehet rendezni őket, követve ezzel például egy ellenséges csapat mozgását.

Alig használt Dropship kisebb emészési problémákkal eladó.

VÁLTOZÁSBÓL JELES

Az új jövevényen látszik, hogy a fejlesztők „együtt éltek" a piaccal, hallgattak a visszajelzésekre, és átgondoltak mindent - ennek következtében két alapvető jellemző változott meg, szerintem abszolút előnyére. Az első részben csapatalapú irányítás volt, azaz csak komplett szakaszokat lehetett irányítani. Most ez megszűnt, a stílusban megszokott módon akár szóló bakákat is terelgethetünk, és tetszés szerint állíthatjuk össze haderőnket. Nagy örömömre a különféle fegyvernemek összehangolják mozgásukat, azaz a gyors járművek nem hagyják le kilométerekre a gyalogosokat, mind együtt érkezik a célhoz. Sajnos egy gondom adódott a teszt során: még mindig gázos az útvonalkeresés (nemcsak a GC-ben, úgy általánosságban igaz ez a stílusra), sokszor volt, hogy embereim egy szűk átjáróban feltorlódva szétváltak, és a hátsók elindultak árkon-bokron, aknamezőn át, több kilométeres kerülőre. Ilyenkor erősen el szokott kapni a harci ideg…

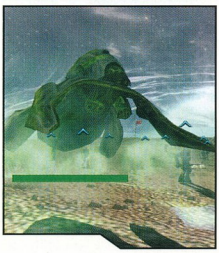
A másik változás még jobb. Érdekes megoldás volt az előző részben, hogy csapatunkat a küldetés előtt kellett összeállítani, ám ez egyben vakrepülést is jelentett, hiszen nem lehetett tudni, milyen összetételű ellenség vár ránk - a sok újrapróbálkozás jó pár játékosnak szegte kedvét. Ez ismét csak a múlté, immáron a helyzethez igazíthatod sereged összetételét - ám ehhez finoman mégiscsak bekőszön egy „erőforrás", és ez nem más, mint az úgynevezett „beszerzési pont" (acquisition point, AP). Ezt feladatok teljesítésével, ellenséges egységek megsemmisítésével, leszállózónák (LZ) és úgynevezett „győzelmi helyek" elfoglalásával keresheted meg. Hozzátészem, minden ilyen speciális hely megadott nagyságban állandóan termeli az AP-t - amíg birtokodban van,

AP

Van még egy újabb felhasználási lehetősége az AP-nak, és ez a külső támogatás (tüzérségi zárótűz, füstfüggöny stb.) kérése - ha ez lezajlott, természetesen egy ideig nem érhető el újra ez a támadás. Ehhez a meglehetősen ütős stratégiai koktélhoz apróbb ízesítők társulnak, például a tank parancsnoka kiülhet a lövegtoronyba távcsövezni, ezzel növelve egysége látótávolságát (ez ellen persze finom megoldás a mesterlövész), vagy az a tény, hogy a járművek nem egyformán sebződnek, az elülső páncélzat erősebb, így célszerű őket oldalról vagy hátulról támadni, illetve védekezéskor erre figyelni.

épp ezért nemcsak „einstandolni", hanem megvédeni is kell, ez újabb elem a stratégiai láncban. Mindez az utánpótlásban játszik nagy szerepet. A szállítóhajók ugyanis gyakorlatilag mindig rendelkezésedre állnak, hogy friss haderővel lássanak el (feltéve, ha van birtokodban leszállózóna) - ám minden egység, legyen szó gyalogságról, járműről, vagy egyéb felszerelésről, AP-ba kerül. Ez eddig elég egyszerűen hangzik: nyomulsz előre, ezzel AP-hoz jutsz, ezen vehetsz új egységeket, így végül hatalmas sereggel dalolva lenyomod az ellent - és agyonvágod az egészet (lásd: a C&C mindent eladó, és a pénzen mamuttankokat vásárló legendás őscsirkéi...). Szerencsére ennél okosabbak és rutinosabbak voltak a svéd fiúk.

Több csavar akadályozza meg ezt a - gyakorlatilag a „rush"-sal egyenértékű - stratégiát. A legfontosabb: minél nagyobb a sereged, annál kevesebb AP-hoz jutsz. A képernyőn ezt a jobb felső sarokban, egy tankikon mellett látható kijelző mutatja, és neve is van:



fenntartási (maintenance) faktor. A „hivatalos indoklás" szerint mindez azért van, mivel a vezérkar azt akarja, hogy a rendelkezésedre álló haderőt a lehető legjobban kihasználd, azaz sok, az ellenség nyakára zavart tank helyett néhány, jól irányított és okosan csatába küldött páncélos, több ezer fős gyalogság helyett kisebb, a terep

nyújtotta és egyéb körülményeket megfelelően kihasználó szakaszok. A másik ilyen visszatartó tényező maga a szállítóhajó, főleg ennek befogadóképessége. Minden egység bizonyos nagyságú (1-4 egységnyi) helyet foglal el a raktérben, épp ezért jól meg kell gondolni, hogy pl. két tankot vagy négy bakát szállíts egy menettel. De még mindig tudtak ezen is tekerni a fejlesztők.

Most először a szállítóhajó önálló egységgé vált. Mit jelent ez? Először is: lehet fejleszteni, szintén AP-ból. Hat jellemzőt turbózhatunk fel: páncélzat, fegyverzet, érzékelők (jobb felderítési ráta), raktér, motor (nagyobb sebesség), üzemanyag (nagyobb hatótávolság). A fentiekből látható: a hajót szállítás mellett „kiképezheted" felderítésre, de akár támadásra is, az adott tulajdonságot erősítve, és természetesen ekkor át is veheted a kontrollt felette. Ez újabb stratégiai döntéspont - a játék elején van egy standard utánpótlásellátó hajód, melyet a harc végére, amikor már úgyis a nyers erőé a főszerep, akár támadóegységgé is alakíthatsz. És hogy el ne felejtsem: mindez azt is jelenti, hogy bizony a szállítóhajó támadható, sebezhető és lelőhető!

TERÜLJ-TERÜLJ ASZTALKÁM

A fejlesztők tökéletes kiszolgálásban részesítenek minket. Az említett szóló kampánymód mellett skirmish csatákban és önálló pályákon fejleszthetjük tudományunk, kooperatív módban két társunkkal végigny omhatjuk újra a teljes szólista küldetéssort, hogy aztán fejest ugorjunk a többjátékos üzemmódba. A cég saját szerverén, a Massgate-en réglátott alapossággal megpakolt svédasztal vár ránk: maximum nyolc játékos részvételével tetszés szerinti térképen és kondíciókkal lehet háborút indítani, de lesznek előre lefixált játékmódok is, ráadásul ezekbe akár menet közben is beszállhatunk. Emellé tökéletes ladder-rendszer vár ránk, azaz győzelmeink, veréseink és a döntetlenek alapján leszünk rangsorolva, külön a beugró játékosok és külön a teljes, elejétől-végéig végigny omuló stratégák. Ha mindez nem lenne elég, kézhez kapjuk az XED fejlesztőkészletet, mellyel saját térképeket gyárthatnak a kreatívok. A netkód jelen állapotában stabilnak látszik, a csaták ütősek és finomak, sikerszaga van az egésznek...

CSÚCSRA JÁRATVA

A játék összhatásában emlékeztet ugyan a C&C Generals-ra, ám nem félek kijelenteni: sokkal szebb, jobb, összetettebb, és nekem egyáltalán nem hiányzott sem a bázisépítés, sem a nyersanyag-menedzselés. Ez maga a nagybetűs stratégia - harctéri vezetőként egyáltalán nem érdekel, honnan és hogyan kaparják nekem össze a kért erősítést, a lényeg, hogy a rendelkezésemre álljon a megfelelő haderő, és azt az adott szituációhoz illően bevethessem. Óriási munkát végzett a Massive csapata, hogy egy igazi RTS-sel jelentkezzen a piacon, és eddig úgy tűnik, ez maradéktalanul összejött nekik, a Ground Controll II a látottak alapján ajánlott vétel lesz minden igazi stratégának.

]{redenc

VIHARJELENTÉS

Nem lehet nem észrevenni a „feltámadó északi szelet", azaz az egyre karaktéresebb skandináv játékfejlesztést. Nem mintha nem lett volna előzménye, hiszen (az ősidők óta számított) demópartik állandó résztvevői voltak és azok ma is a finn és svéd bitbajnokok. A mostanában a Battlefield-del befutott DICE is régi motoros, hiszen '85 óta jelen vannak a piacon (első munkáik a Pinball Dreams és Pinball Fantasies kultikus flipper-szimulátorok voltak). Aztán ott van a Hitman és a Freedom Fighters gazdája, a dán IO Interactive, a zseniális Enclave elkövetője, a svéd Starbreeze csapat, vagy a Bandits, és az egyelőre még csak Xboxra készülő gladiátorjáték, a Vultures szerzője, a szintén svéd Grin. Ha melléjük tesszük cikkünk főszereplőjét, a Massive Entertainment csapatát a GC-sorozattal, bizony igen tiszteletreméltó összkép alakul ki. Hozzátesszem, hogy a térségből tömegével kerülnek ki a jobbnál jobb pop- és rockegyüttesek is, felsorolni is nehéz lenne őket. Lehet, hogy a fagyos északi szél serkentőleg hat a kreativitásra?

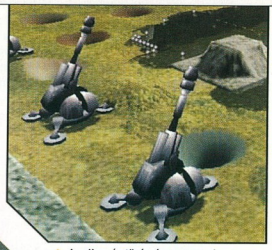
VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: 800 MHZ CPU, 128 MB RAM, 32 MB DX9 T&L VGA, 700 MB HDD
MIBEN LESZ MÁS: Szebb, több, jobb - csúcs-rts ínyenceknek

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Elképesztő grafika
- Harcrendszer
- Netkód

INFO K-D LAB | CODEMASTERS | WWW.CODEMASTERS.COM/PERIMETER | 2004. MÁJUS 21

EXKLUZÍV



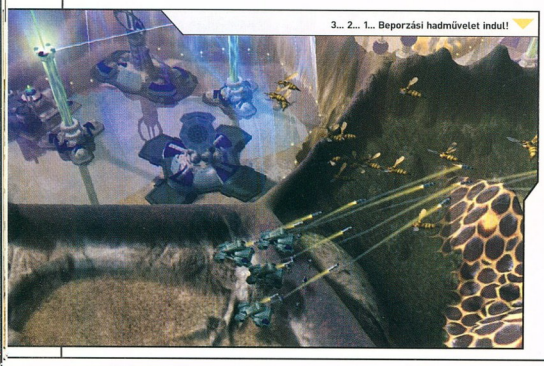
Az ellenség tüzérsége szemmel láthatóan nincs a helyzet magaslatán, már ami a célzási pontosságot illeti.

Spenótország lakói nem ismerik a 'rózsaszínben látjuk a világot' kifejezést...

PERIMETER

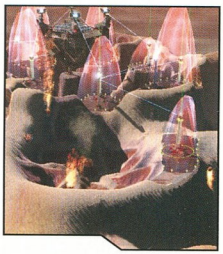
A rivális kolóniák között kitört a háború

Egyre kevesebb az igazán nagy újdonságokat bemutató program. Bár ez részben annak is köszönhető, hogy manapság már igen nehéz olyasmit kitalálni, amit nem láttunk eddig még egy játékban sem, a fő ok szerintem a pénzeszsákok - azaz a kiadók - hozzáállásában keresendő. Az ő érdekük ugyanis az, hogy minél kisebb rizikóval, minél több hasznot zsebeljenek be. Ebből pedig az következik, hogy inkább dolgoznak a jól bevált klisékkel, és megrendelik egy-egy sikeres program harmadik, negyedik vagy ötödik részét mintsem felvállalják azt, hogy egy radikálisan új programba fektessék a zöldhasút.

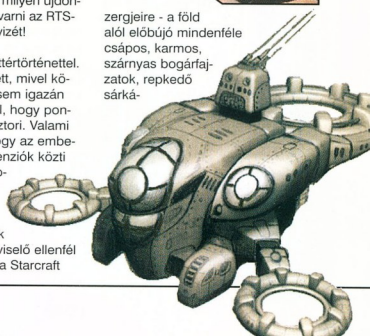


3... 2... 1... Beporzási hadművelet indul!

A jelen cikk tárgyát hegesztő orosz szoftvercsapat azonban megpróbálkozott azzal, hogy radikális ötletekkel frissítse fel az egyre jobban ellaposodó stratégiai játékok világát. Tekintetbe véve, hogy a csapatnak ez az első játékprogramja, az ő esetükben talán könnyebb volt az újításokat megetetni a menedzsmenttel, hiszen nincs a hátuk mögött egy olyan játék, amelyről le lehetne húzni azt a bizonyos sokadik rókabőrt. Hogy ez a végén mit fog számukra jelenteni - nevezetesen siker lesz-e vagy bukás - az hamarosan kiderül. Addig is nézzük, hogy milyen újdonságokkal akarják felkavarni az RTS-kategória langyos állóvizét!

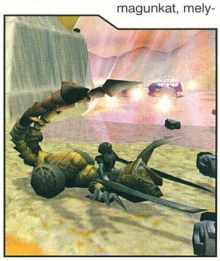


Kezdjük mindjárt a háttértörténettel. Elég furcsára sikeredett, mivel közel 20 órai játék után sem igazán vagyok tisztában azzal, hogy pontosan miről is szól a sztori. Valami olyasmiről van szó, hogy az emberiség felfedezte a dimenziók közti utazást, amely hamarosan az egyetlen menekülési útvonalat jelentette a világukat ostromló szörnyhordák elől. A scourge nevet viselő ellenfél stílusában emlékeztet a Starcraft zergjeire - a föld alól előbújó mindenféle csápos, karmos, szárnyas bogárfajzatok, repkedő sárká-



nyok és spóragömbök a „sok lúd disznót győz" elve alapján próbálják meg lerohanni és elpusztítani a technikailag fejlettebb, de számbeli-leg hátrányban lévő emberi kolóniákat. Hogy pontosan honnan is jön a horda, arról megoszlik a tudósok véleménye - sokak szerint a lényeket az emberiség félelmei és a tudat alatt megbúvó érzelmek hozták elő. Akárhogy is, a szörnyek jönnek, és a kissé depressziós hangulatú küldetések során világról-világra menekülve (a'la Homeworld) kell felvenni a harcot a ránk rontó lényekkel. Persze az emberiség sem egységes, így hamarosan a rivális kolóniák között is kitör a háború...

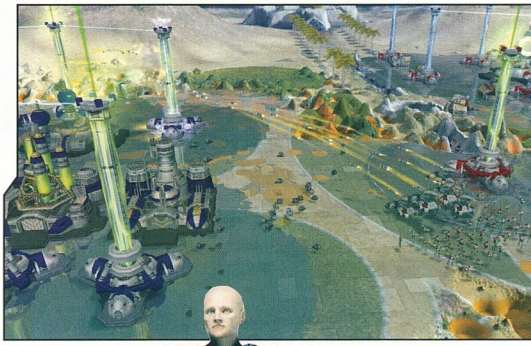
Mint látható, elég furcsa turmix a történet, ami az igazat megvallva nekem nem nyerte el a tetszésemet - főként a borongós hangulat ütötte agyon az egyes pályák megnyerésének örömét, mert többnyire a következő küldetés is ugyanolyan depresszió, mint amilyen az előző volt. A pályák közti átvezető dialógusok is inkább unalmasak és semmitmondóak, így abszolút nem inspirálnak arra, hogy megnyomjuk a start gombot. Ehhez hozzájön, hogy sajnos az egyjátékos kampány küldetései sem túlságosan változatosak - többnyire a „védekezz amíg fel nem tudsz építeni / meg nem tudsz szerezni egy speciális épületet" variációin kell átrágni magunkat, melynek során az ellenfél abszolút kiszámítható hullámokban támad ránk.



De menjünk tovább, hátha a játékélmény kárpótol a sztori hiányosságaiért. Kezdjük egy jó újítással - az egységek gyártásával és kezelésével. Három alapvető katona (soldier, officer, engineer) van a játékban, amelyeket „legyártva" azok automatikusan szakaszokba rendeződnek. Harcértékük csekély, ezen azonban nagyon könnyen változtathatunk. Megfelelő épületeket felhúzva ugyanis egységeinket átalakíthatjuk valami mássá - mondjuk rakétás robotokká vagy éppen szállító járművekké - a játékban közel 20 féle harceszköz van. Ez a megközelítés megint csak emlékeztet a zergekre, ám a csavar itt az, hogy mindezt annyiszor megtehetjük amennyiszer csak kedvünk illetve a harci helyzet diktálja. Az átalakulás folyamata nagyon rövid ideig tart, így akár harc közben is használhatjuk. Például, ha repülő szörnyek támadnak ránk, szakaszunkat gyorsan átváltoztathatjuk rakétás osztaggá, majd miután a veszély elmúlt, az ellenfél bázisának lerombolásához mondjuk az épületek ellen hatékonyabb aknavetős robotokká. Ez dinamikussá teszi a játékot, ráadásul az RTS-eknél megszokott többjátékos csaták stílusa is egyedi lesz, hiszen a győzelem nem azon fog múlni, hogy ki tudjuk -e találni azt, hogy ellenfelünk mivel jön ránk. Bár az egyes egységek száma több száz is lehet, ezeket csak szaIgaz, ennek ára van, mert a pajzs zabálja az energiát ezért csak rövid ideig lehet fenntartani, ráadásul az energiamező saját egységeink és lövedékeik számára is áthatolhatatlan.
A pajzsok mellett természetesen fix telepítésű ágyúk is segíthetnek egy áttörhetetlen védelmi vonal (innen a játék neve is) létrehozásában.

Említést kell tenni a grafikáról -az egységek és épületek eléggé átlagosak, a csatáknak helyet adó táj igen élethű, hegyek-völgyek szabdalják a vidéket, mintha csak a Földről készült légifelvételt látnánk. A terep egyébként teljesen át is formálható - építkezni csak sík területen lehet, ezért a megfelelő egységgel szépen le kell gyalulnunk a domborzatot. Ez nagyon látványos, de a marketingszöveggel ellentétben sajnos a játékmenetre igazából nincs túl nagy hatása.

Talán az eddigiekből is érezhető volt, hogy minden újítása ellenére a Perimeter nekem nem igazán nyerte el a tetszésemet. A legnagyobb problémám a hangulatával van: egyszerűen nem tudott magával ragadni, és minden szépsége ellenére a monoton játékmenetet csak e cikk megírása miatt tudtam huzamosabb ideig „elviselni". Bár a kezembe került játék a fejlesztők figyelmeztetése alapján még csak 65%-os készültségi állapotban volt (ehhez képest meglepően stabilan ment), úgy gondolom, a hiba főképp az alapkoncepcióban van, amit a kiadásig hátralevő időben nem igazán lehet már megváltoztatni. Sajnos, úgy tűnik ez esetben az áttörés elmaradt, hiába adták a játéknak a kissé nagyzoló „Az RTS újjászületése" alcímet.



SzabFer

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 1GHz, 256MB RAM, Geforce 3 vagy Radeon 8XXX
MIBEN LESZ MÁS: Az egységeinket tetszés szerint átalakíthatjuk.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Jó ötletek
- Grafikailag korrekt
- Monoton

INFO RELIC ENTERTAINMENT | THQ | WWW.RELIC.COM| 2004 SZEPTEMBER

A csata hevében néha elcsattan egy-két, a gravitációt meghazudtoló nagy pofon...

És akkor azt mondták a modell válogatáson, hogy nem elég karakteres az arcom, ezért aztán új szakmát választottam...

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR

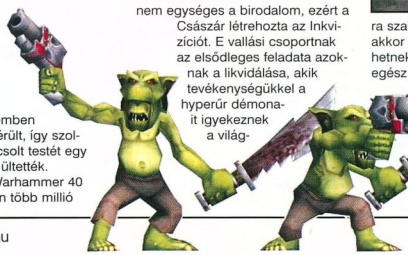
Gábriel arkangyal seregei szembeszegülnek az ork megszállókkal

A hyperhajtómű feltalálása után röviddel már az emberiség uralta a galaxis nagy részét, azonban a modern technika sötét oldala hamarosan beárnyékolta a dicsőséget. A hyperűrből démonok sereglettek elő és elszigetelték a világokat, de született egy ember, aki megmutatta a kiutat és ma is óvja a birodalmat az idegenekkel szemben.

A Warhammer 40 000 jövőképe messze túlmutat más sci-fi vagy cyberpunk világokén, hiszen nem egy környezetszennyezéssel tönkretett jövőképet vagy országok közötti háborúkkal sújtott kort vetít elénk. A Warhammer 40 000 történetei a hypertér démonaitól, pszichikusoktól, űrgárdistáktól és inkvizítoroktól hemzsegnek, melyek egyvelege teljesen egyedi, utánozhatatlan hangulatot áraszt. Persze a Warhamer 40 000 világában is létezik egy központi erő, melyet az Istencsászár testesít meg, kinek lélekfénye utat mutat a hypertérben, és segítséget nyújt a pszichikus erőt használók számára. A Császár már nem ember (a szó szoros értelmében), hiszen egy régi küzdelemben halálosan megsérült, így szolgái az összeroncsolt testét egy aranyprotézisbe ültették. A Birodalom a Warhammer 40 000 történeteiben több millió bolygóból áll, lakosai között az embereken (és annak "alfajain": a hobbitszerű ratlingeken, a törp squatokon és az ogre-utánzat ogrinokon) kívül megtalálhatók a harcias és őrült orkok, a reményvesztett eldák (amolyan űrtündék), a halálosan veszélyes tyranidák (alien / zergszerű figurák), a baljós nekronok (hi-tech élőhalottak) és a tauk fiatal faja.

A rend fenntartói az űrgárdisták, kikkel felkészültségben senki sem veheti fel a versenyt. Harci teljesítményük az átalakított testfelépítésüknek is köszönhető, hiszen a lázadókkal való küzdelemben nem biztos, hogy a született jellemzők elégnek bizonyulnak.

A vallás kérdésében természetesen nem egységes a birodalom, ezért a Császár létrehozta az Inkvizíciót. E vallási csoportnak az elsődleges feladata azoknak a likvidálása, akik tevékenységükkel a hyperűr démonait igyekeznek a világra szabadítani. Ha elérik a céljukat, akkor a káoszivadékok megfertőzhetnek akár egy egész bolygót is, melynek a megtisztítására csak az Exterminatust lehet segítségül hívni. Az eljárás drasztikus és végleges: egy vírust dobnak a



RELIC ENT.

A Relic Entertainment Inc. 1997-ben alakult és professzionális sci-fi RTS-ek megalkotását tűzték ki célul. Első játékuk, a Homeworld 1999-ben elnyerte az „Év játéka" és az „Év stratégiai játéka" címet a PC Gamernél és a Computer Gaming Worldnél. Azóta megjelent a Homeworld: Cataclysm (2000) kiegészítő, az Impossible Creatures (2003), és a Homeworld 2 (2003) is.

A Warhammer univerzum előző része, a Fire Warrior, nem az ő nevükhöz fűződik, hiszen műfaját tekintve nem RTS. A Kuju Entertainment egy FPS akciójátékot készített, ahol 15 különféle fegyverrel tudjuk likvidálni az ellenséget 20 küldetésen keresztül a tau főhőssel.

IAN WATSON

Ma, amikor a hőskori szerepjátékok PC-s ruhát húznak, egyre kevesebben emlékeznek rá, hogy egy-egy híres game ősét eredetileg kockadobásokkal játszották. Gondoljunk csak a Dungeons&Dragons-ra, mely már jóval a PC-s korszak előtt megszületett. Ebben a korban, pontosan 1987-ben született a Warhammer 40 000 is, melynek a népszerűvé válása kicsit eltér a többi hasonló játékétól. A nottinghami Games Workshop kiadó egy jól játszható, több korba illeszthető és sokak érdeklődésére számot tartó stratégiai-és szerepjátékot szerette volna megjelentetni, azonban a népszerűség növelése érdekében felkért néhány írót, hogy a játék hangulatát próbálják meg regényeken keresztül visszaadni. Ennek a felkérésnek tett eleget Ian Watson is (az ő nevéhez fűződik a Spielberg rendezte AI című film története is), aki látva, hogy a kollégái a játék középkori részeit már magukévá tették, nekiesett a Warhammer-jövő megírásának.
Watson nagyszerűen közelítette meg a játék alaphangulatát, profi szinten ábrázolta a Rend és Káosz harcát és azokat az elvakult eszméket, melyek a történelemben már annyi bánatot és pusztítást hoztak magukkal. Watsonnak nem volt könnyű a dolga, hiszen egy jelképektől zajos, elvakult és rémálomszerű világot kellett ábrázolnia, de a végeredményben azt hiszem nem kell csalódnunk. Magyarul is elérhető regényei: Inkvizitor, Az űrgárdista, Harlekin, de olvashatóak novellái is a gyűjteményes Warhammer 40 000 kiadásban.

bolygóra, mely még az oxigént is eltünteti a felszínről.

RTS műfaj ide-vagy oda, a történeti szál a Relicnél mindig fontos szerepet töltött be. Nincs ez másképpen a Dawn of Warnál sem, de ne gondoljunk itt szerteágazó történetre, hiszen a hangsúly nem a sztorin, hanem az akción lesz. A fő vonalban Gábriel arkangyal seregei küzdenek az ork megszállók ellen, de az epikus történet minden szála fontos lesz a végső küzdelem kimenetele szempontjából.
A Dawn of War specifikációiban egy sor érdekességgel találkozhatunk, melyek remélhetőleg jól fognak illeszkedni az eredeti játék hangulatához. A táblás játékból kiindulva az egységek megszólalásig hasonlítani fognak az ott felsorakozottakhoz, a készítők és a mellékelt képek tanúsága szerint az apró részletek a karaktereken és fegyvereken valódi Warhammer 40 000 hangulatot fognak teremteni. A Relic ennél a játékuknál is alkalmazza a jól bevált trükköket, így például a játékosok megalkothatják a saját színvilágukat a csapataik számára, (akárcsak a Homeworld 2-ben tették). Lehetőség van elsődleges és másodlagos színt választani, saját zászlót beilleszteni a játékba és a gépek oldalára saját képet festeni.

Mikor érünk már a sárga vonal végére? Persze, öt perc...

A játéktér megalkotása során a készítők sajnos nem engedték el a fantáziájukat, így mindössze két tereptípussal találkozhatunk: az egyik a romos, gótikus városok utcái, míg a másik az ősi, halálos dzsungel. Természetesen mindkettő kellőképpen tükrözni fogja a Warhammer 40 000 sötét, vad világát, de első olvasatra nem sok változatosságot vélek benne felfedezni.
Az építős rész szintén illeszkedni fog az eredeti Warhammer-höz, ahol nem minden bolygón folyik egyformán a kiképzés és a nyersanyagtermelés. Az eredeti játékban minden egyes folyamat egy-egy bolygóhoz vagy holdhoz van kötve, tehát nem igazán lehet a kiképzőtáborok mellett bányákat találni. Ez a rendszer a játékos számára abban nyújt segítséget, hogy nem kell odafigyelnie minden apró mozzanatra, elég csak a katonai feladatokra koncentrálni. Ha például szüksége van épületre vagy emberanyagra, akkor csak küldünk egy megrendelőt, és hamarosan ledobják számunkra a kért szállítmányt. Ebből kiindulva nincs szükség több tucat épületre sem, leginkább egy kommunikációs centert, egy lőszerraktárt és energiatermelő generátort kell rendelnünk és már indíthatjuk is az offenzívát. A kiképzéshez hasonlóan a nyersanyagok kitermelése sem fog fejtörést okozni a játékosoknak, hiszen a csapattestek az elfoglalt területeken megtalálhatóak minden szükséges matériát.
Ezzel a megoldással kiküszöbölték az RTS-ek azt a valóságtól elrugaszkodott megoldását, melyben a bányászaink másodpercenként kitermelik egy-egy új harci egység létrehozásához szükséges nyersanyagot.

a legütőképesebbek vethessék magukat a harcba.
Az előzetes képeket elnézve azt hiszem, nem lesz hiány látványos robbanásokban és remélhetőleg a hatalmas, a káosz erőinek szolgálatában álló démonokban sem.
A grafikáról a játék készítői egy igen érdekeset mondtak: a harcok során moziminőségű jeleneteket láthatunk, mely teljesen egyedülálónak ígérkezik az RTS-ek világában. Így, látatlanból nem értékelném az elhangzottakat, de azért kíváncsian várom.
A stratégiai játékok kedvelőinek nagy részében már biztosan felmerült a multiplayer kérdése. Természetesen a Dawn of Warból sem marad ki ez az opció: 6 résztvevős helyi és internetes csatákat lehet vívni, ahol nemcsak a többi fél teljes likvidálásával lehet a győzelmet megszerezni, hanem például a terepen több helyen elhelyezett flagek elfoglalásával és egy bizonyos időn keresztüli megtartásával is.
A screenshotokat elnézve minden esélyünk megvan arra, hogy a Homeworld méltó folytatásaként ezúttal egy másfajta stratégiát telepíthessünk a gépünkre, ám a nyálcsorgató fanatikusok lehűtése végett kénytelen vagyok tálalni a feketelevest: a Warhammer 40 000: Dawn of War leghamarabb idén szeptemberben jelenik meg.

A bíró áttekinti a meccs jelenlegi állását, a kéknél az előny...

Ahogy az előzőekből is kitűnt, a játék elsődleges célja a háborúk nagyszabású megjelenítése, mely kissé háttérbe szorítja az építős részeket. A harcot ennek megfelelően nagy számú egységek, általában 80-150 fős csapattestek fogják vívni. Természetesen a harcban a résztvevők más-más taktikát követnek, így a Rend űrgárdistái nehéz felszerelést visznek magukkal és távolsági fegyverekkel küzdenek, az orkok a közelharcot és a hordában történő támadást részesítik előnyben, míg a káosz erői fortéllyal küzdenek: a kultisták előkészítik a terepet harcosok és a démonok számára, hogy azok

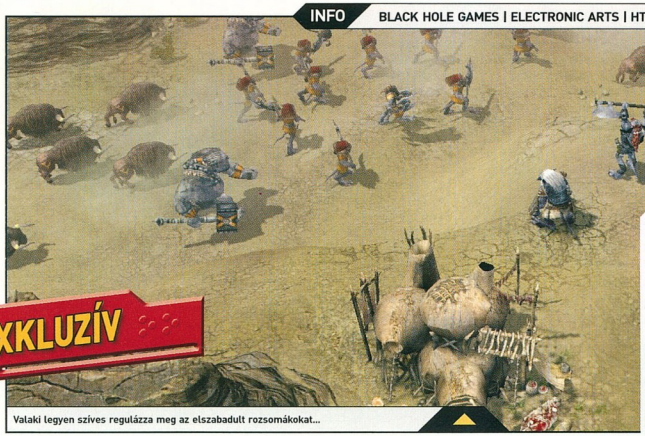
Midas

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Előtérbe kerülnek a nagyszabású csaták.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

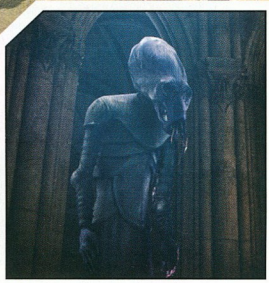
- Történet
- Grafika
- Hangulat

INFO BLACK HOLE GAMES | ELECTRONIC ARTS | HTTP://WWW.BLACKHOLEGAMES.COM | 2004. ŐSZ



EXKLUZÍV

Valaki legyen szíves regulázza meg az elszabadult rozsomákokat...



Az úgy kezdődött, hogy álarcosbál volt a suliban... Azóta negyven év telt el.

ARMIES OF EXIGO

Új időszámítás a magyar játék fejlesztésben

Április 8-ával új időszámítás kezdődött a magyar játékfejlesztésben. Ezen a napon tartották ugyanis az Armies of Exigo című fantasy RTS sajtóprezentációját - avagy az idei év kétséget kizáróla legigéretesebb független fejlesztését. A csapat mögött olyan nevek sorakoztak fel, mint az Andy Vajna érdekeltségébe tartozó Intermedia, vagy a világ jelen pillanatban legnagyobb kiadómoguljának számító Electronic Arts. Ilyen ajánlólevél mellett azt hiszem érthető az a fokozott figyelem, amivel laptársaink mellett az egész világ felől fókuszálódik a magyar titánokra.

A sajtóprezentáció a már rengeteg szakmai világkiállításon járt, és kitűnő visszajelzéseket kapott CGI animációval indított - mely után, ha lehet azt mondani: többen letettük a hajunkat az asztalra. Tamás barátom, aki számítógépes animációk terén a legnagyobb ínyencnek számít kishazánkban (zsigerből alázza a legnagyobb tekintélynek számító Square, és Blizzard mozifilm bejátszásokat) - elkerekedett szemekkel, hosszú percek hallgatása után, lassan megfogalmazott szavakkal csak annyit tudott mondani: ennél szebb animációt még életemben nem láttam. Az animációért felelős Digic Pictures közel 1 évig dolgozott a 3 perces nyitójeleneten, mely után a cég mögött álló Andy Vajna sor nélkül ajánlotta be őket a Terminátor 3 speciális effektjeit készítő csapatba. Mint megtudtuk: a záró animáción kívül 3 hosszabb mozi betét lesz a játékban. A káprázatos jelenet után harapni lehetett volna a feszültséget a teremben, mely utána szinte egy emberként robbant ki a tömegből a - elindult ugyanis a játék.

Ha az előre renderelt mozitól csak a hajunkat raktuk le, akkor a gyönyörű színekben pompázó nyári réten átfutó kamera látványától az agyunkat is eldobtuk. Jelen pillanatban nem létezik ennél szebb, kimunkáltabb, és részletesebb grafikai megjelenítés. Csűrhetném-csavarhatnám a szavakat, de ezt egyszerűen látnotok kell. Sajnos az álló képek messze nem adják vissza azt a hangulatot, amit a stuff előben árasztott magából - de abban már most biztosak lehetünk, hogy az őszi megjelenéskor új király érkezik az RTS játékok piacára. A dinamikus időváltozást látva pedig végleg megbizonyosodhattunk róla, hogy bitang erős a srácok által fejlesztett motor. A játék története Exigo világában játszódik, ahol 3 faj csap majd össze egymással, hogy megszerezzék a világ feletti uralmat. Ezen fajok mindegyike más és más karakterű egységekkel rendelkezik, így az oldalankénti 15 irányítható egység 45-re duzzad játékszinten. Közel 50 NPC karakter egészíti ki a hősök kalandjait - melyek kihangsúlyozott egységeinkként funkcionálnak a játékban. A párbeszédek rendkívül kidolgozott képernyőjén lélegzetelállító minőségű textúrás alakokat jegyezhettünk fel - a 36 kampánypálya, és a mintegy 40 multiplayer szint pedig csak tovább fokozta vágyakozásunkat a játék iránt. A 35-40 órát igénylő szingli játékkampányokat érdemes lesz a lehető legnagyobb odafigyeléssel játszani, hiszen rengeteg apró, rejtett poént találhatunk majd a végigjátszás során.

És amitől igazán döglik a légy: a kétszintes pályatervezés. Eleddig nem nagyon láthattunk olyan programot, ahol egyenrangú félként kezeltetett volna a felszín, és alszín: a prezentáció során elénk tárt bányaszinten tökéletes leképeződését láthattuk, hogyan közlekedhet két párhuzamos csapatunk, akár 50-100 méter közötti különbségekkel. A legnagyobb kihívást a mesterséges intelligencia megírása jelentette, hiszen az egységek automatikus útvonalkeresését fel kellett készíteni a kétszintű megjelenítésre. Az eredmény pedig minden képzeletet felül múlt: alulról felfelé, és vica-versa is lehet támadni az ellent, valamint kirobbanthatóföldarabokkal utat nyitni a két szint között. A deformálható talajt, illetve tereptárgyakat látva pedig végérvényesen letettünk arról, hogy elfogulatlan szemlélőként tekintsünk a továbbiakban a játékra. Személyes kedvencünk sorsát a lehető legnagyobb odafigyeléssel fogjuk vizslatni, és szívből drukkolunk neki, hogy hozza vissza mindazt a befektetett lelkesedést és energiát, amit közel 4 éve pumpálnak bele szakadatlanul a Black Hole emberei!

Bagó Péter

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII, 1.1 GHz, 256 MB RAM, GeForce 2 / GeForce 4 MX
MIBEN LESZ MÁS: Kétszintes RTS, vizuális orgazmussal megspékelve

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Részletgazdag
- Magyar nyelvű
- Álomszép CGI

BLACK HOLE GAMES INTERJÚ

A játék utolsó fázisain dolgozó Black Hole-os munkatársak közül a csapat oszlopos tagját, Zsuffa Istvánt sikerült mikrofonvégre kapnunk, hogy kérdéseinkkel jobban közelebb kerülhessünk az Armies of Exigo világához.

PC.G: Mesélnél nekünk a Black Hole alakulásáról, és arról, hogy milyen körülmények között kezdtetek neki életetek első játékfejlesztésének?

ZSI: Heten kezdtük el fejleszteni a játékot 2000 elején. Két baráti társaság állt össze, és rögtön az Armies of Exigo-ba kezdtünk bele. A dolog 2001-ben vált hivatalossá, amikor Andrew Vajna filmproducer - aki a kockázat ellenére látott fantáziát a dologban - beszállt a vállalkozásba, és megalakult a Black Hole Kft.

PC.G: A látottak alapján hihetetlennek tűnik, hogy mindezt néhány lelkes fiatal érte el. Az alapkoncepció óta mennyire változott meg az elképzelésetek, illetve hány főre duzzadt a Black Hole csapata?

ZSI: Az alap elképzelés nem igazán változott a kezdetek óta, ugyanakkor számos olyan ötlet született a fejlesztés alatt, amelyek most már a játék legmeghatározóbb részei. Az egyik legfontosabb újítás, a kétszintes pályák ötlete például valamikor két éve jött, de arra már senki sem emlékszik közülünk, hogy kinek az ötlete volt. Jelenleg 40 ember vesz részt az Armies of Exigo fejlesztésében, és 15 ember a játék mozijeleneteinek készítésében.

PC.G: Mit jelent Nektek Andy Vajna és a Cinergi Interactive támogatása?

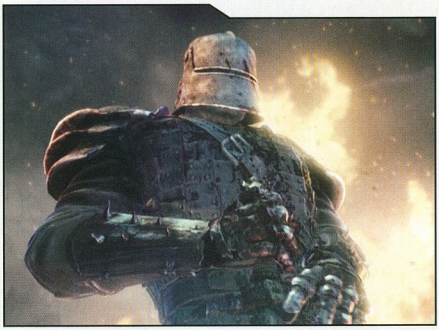
ZSI: Andrew Vajna teremtette meg a hátteret a játék fejlesztéséhez, és az Electronic Arts számára az ő neve volt a garancia arra, hogy az Armies of Exigo valóban világszínvonalú játék lesz.

PC.G: Mennyire volt komplikált a kétszintes rendszert megtervezni, illetve kivitelezni? Valamint miben mutatkoznak meg ennek előnyei, és hátrányai?

ZSI: A kétszintes rendszer izgalmassá és egyedivé teszi a játékot, s nem utolsó sorban rendkívül látványos. Hátrányai nincsenek :) Azért természetesen lesznek „hagyományos", egyszintes pályák is. A kétszintes pálya technikailag hatalmas kihívás volt. A legnagyobb feladat az útvonalkereső engine és a gépi játékosok kétszintes működésének megírása volt. Ezek majdnem négy évig készültek.

PC.G: Kinek segítségével elevenedik meg Exigo háttértörténete a képernyőkön, és azon túl?

ZSI: Exigo világának alapjait Dimity Tibor, a hét alapító egyike fektette le. A játék történetét azóta többen együtt csináljuk, s az általunk készített sztori-vázat az Electronic Arts írója önti irodalmi formába. Emellett egy magyar író, Berke Szilárd keményen dolgozik a játék világán, történelmi hátterén. Reméljük, hogy ezt a munkát egyszer könyvalakban is megjelentethetjük.



PC.G: A Terminátor 3 munkálatai mellett, illetve után a Digic Pictures a játék betét animációin is munkálkodik. Ezekből összesen hány darab lesz majd található a végleges produktumban?

ZSI: A Digic Pictures teljes erővel az Exigo mozijelenetein dolgozik, amelyekből összesen 5 darab lesz a játékban.

PC.G: Mekkora mozgástérrel számolhatunk a képernyő mozgatása terén? Teljes 3D képernyőforgatás, vagy lekorlátozott megjelenítést alkalmaz a játék?

ZSI: A játék teljesen 3D-s, de valószínűleg lekorlátozzuk forgatást, mert 200 egység irányítása közben, egy hatalmas kétszintes pályán nagyon könnyű elveszteni az irányt, ha véletlenül megforgatjuk a képernyőt.

PC.G: Milyen gépre lesz szükségünk, ha teljes beállítások mellett szeretnénk futtatni a játékot?

ZSI: Az ajánlott gép: 1.8 Ghz Pentium 4 vagy 1800+ Athlon processzor, 512 Mbyte RAM és GeForce4 videokártya.

PC.G: Az Electronic Arts a létező legnagyobb kiadó, ám ennek ellenére, a magyar piacon még nem jelentkeztek magyar nyelvű, vagy feliratozott játékprogrammal. Az Armies of Exigo milyen esélyekkel indul harcba e téren?

ZSI: Az Armies of Exigo lesz az Electronic Arts első olyan játéka, amelynek nem csak a kézikönyve, hanem a játék minden szövege, a teljes történet magyarul lesz olvasható. A magyar szinkron ugyanakkor bizonytalan az idő rövidsége miatt.

PC.G: Egy gyors ütemtervre lennénk kíváncsiak - valamint a megjelenési dátumra, és a kipróbálható verzió megjelenési időpontjára!

ZSI: Pillanatnyilag a játék egyensúlyozásával, a sztori és a grafika csiszolásával foglalkozunk. Az Armies of Exigo ősszel fog megjelenni, és a játszható demó is akkor lesz esedékes.

PC.G: Nagyon kedveltek mostanában a játékok rajongói által készített pályák, illetve kiegészítések. Ti ezt miben tervezitek támogatni majd?

ZSI: A játék mellett pálya- és küldetésszerkesztő is lesz ősszel a dobozban.

PC.G: CD, vagy DVD?

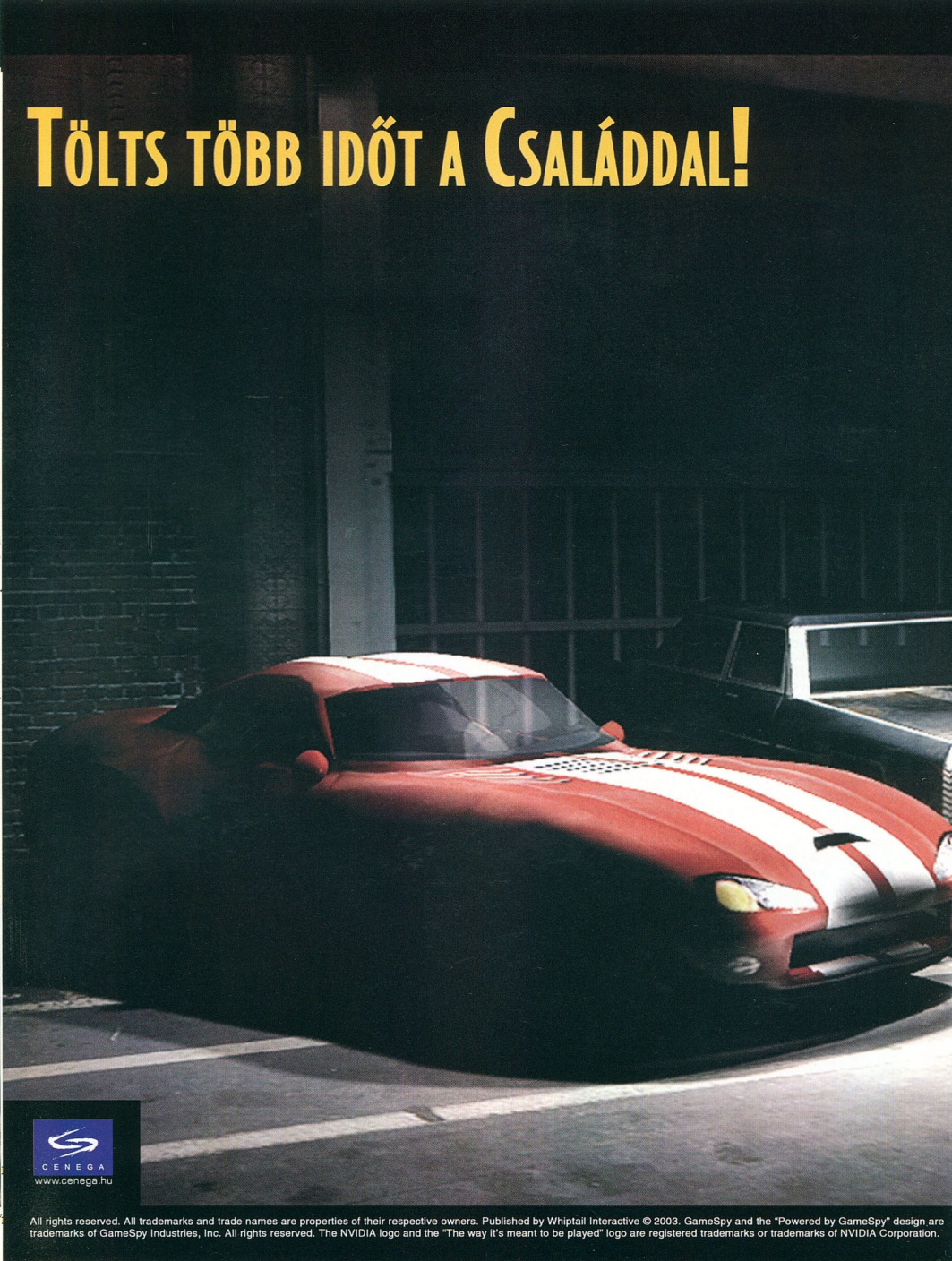
ZSI: CD-n fog megjelenni, de hogy egy vagy két lemezen, az még nyitott. Nem elképzelhetetlen egy DVD-változat sem, tökéletes minőségű mozikkal.

PC.G: Mennyire támogatjátok majd a játékot a megjelenés után? Gondolok itt elsősorban a kiegészítő pályákra, egységekre, stb.

ZSI: Szeretnénk a megjelenés után is készíteni plusz dolgokat a játékhoz.

Szeretnénk megköszönni az interjút, és sok sikert, valamint még több játékeladást kívánunk!

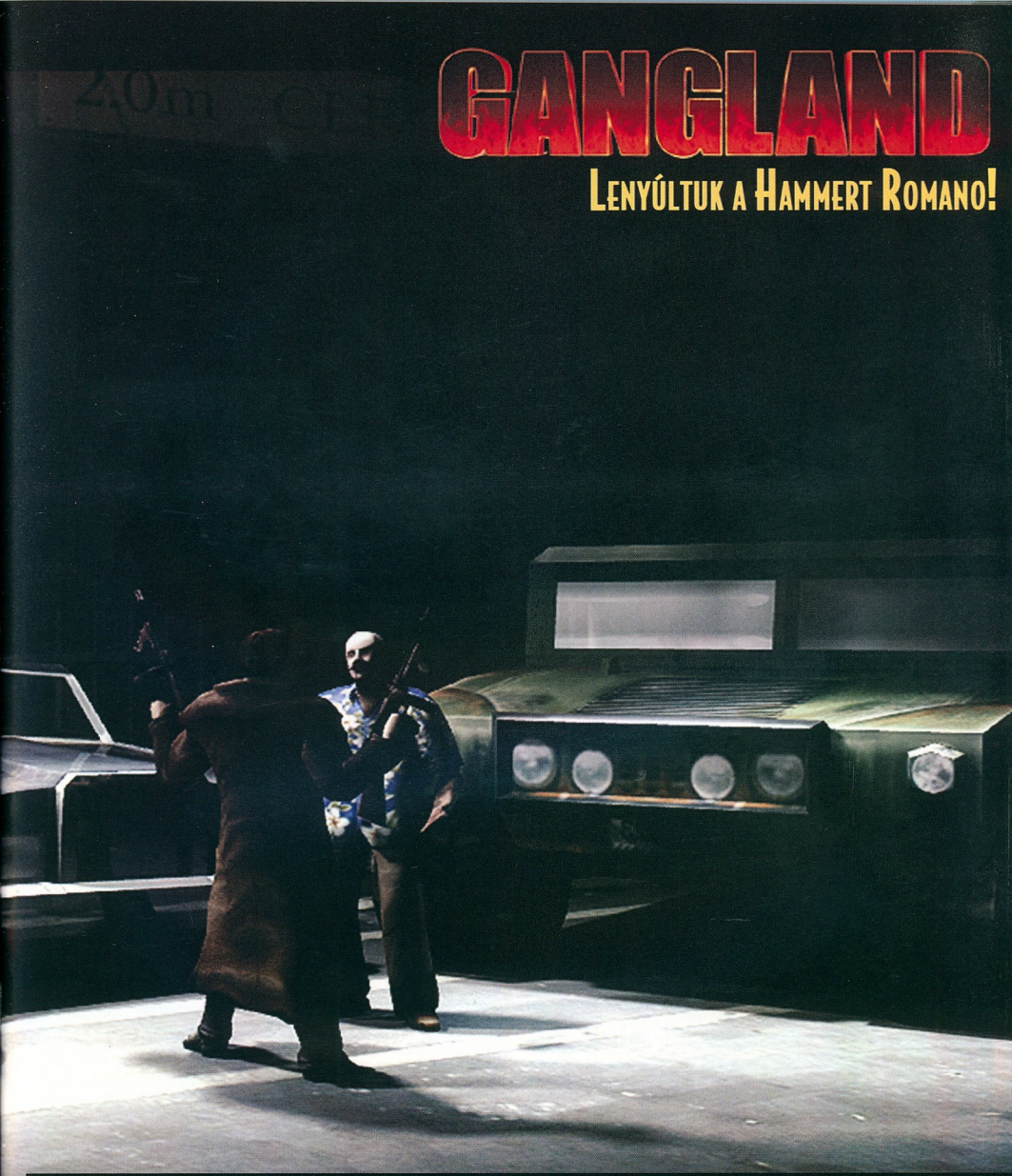
Bagó Péter



All rights reserved. All trademarks and trade names are properties of their respective owners. Published by Whiptail Interactive © 2003. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation.

GANGLAND

Lenyúltuk a Hammert Romano!



WhipTail interactive

MEDIAMOBSTERS

POWERED BY gamespy

The way it's meant to be played NVIDIA

PC CD-ROM SOFTWARE

12+ @*!

www.pegi.info

INFO BLUE BYTE | UBISOFT | WWW.THESETTLERS.COM | 2004 VÉGE

EXKLUZÍV

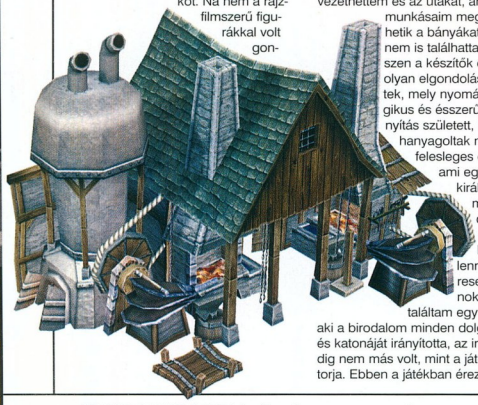
- Látjátok a dombtetőn már ott a királyi vár!
- Á, az csak egy makett...

Fizikaóra, harmadik lecke. A jég a víz szilárd halmazállapotú... Pistike ne tóbáld a kardod óra közben a teringettét!

THE SETTLERS V

A sorozat V. részéről végre új információk láttak napvilágot.

Bennem elevenen él az első játékélmény, amikor a 486-os gépemen elindítottam az első részt. Az akkoriban általam leginkább favorizált Dune 2 után annyira más oldalról közelítette meg a real-time stratégiát, hogy időbe telt elfogadnom a játékot. Na nem a rajzfilmszerű figurákkal volt gondom, hanem azzal, hogy a csatározások és a hadműveletek levezénylése helyett az építéseken, a birodalom formálásán és a gazdaság irányításán volt a hangsúly. Emlékszem, hogy elkeseredetten kerestem az ikonokat, mely segítségével a seregemet az ellenség határai felé vezethettem és az utakat, ahol a munkásaim megközelíthetik a bányákat! Ilyet nem is találhattam, hiszen a készítők egy olyan elgondolást követtek, mely nyomán egy logikus és ésszerű játékirányítás született, illetve elhanyagoltak minden felesleges dolgot, ami egy valódi király számára csak időpocsékolás lenne. A keresett ikonok helyett találtam egy intézőt, aki a birodalom minden dolgozóját és katonáját irányította, az intéző pedig nem más volt, mint a játék motorja. Ebben a játékban éreztem magamat először valódi uralkodónak, hiszen a birodalom felépítésére és a gazdaságra kellett csak koncentrálni, az infrastruktúra kiépítését és a hadműveleteket az embereimre hagyhattam.



Ahogy már említettem a grafika volt az első kellemes benyomásom a Settlers-ről, mely az akkori időben csodaszámba ment. Meseszerű, aranyos, mégis harcias és komoly figurák vonultak a terepen, hogy bányáimban dolgozzanak, és utakat járjanak ki a különféle terepek porába. Jól megrajzolt, ötletes és humoros emberkék araszoltak a képernyőmön, és hamarosan azon vettem észre magam, hogy valóban élvezem a játékot annak ellenére, hogy sokáig csak bámulnom kellett a termelést, belekontárkodnom nem is volt szabad.

Persze volt a játéknak nem egy hátulütője is, mely a gazdaság menedzseléséhez volt köthető. Kezdő játékosként nehéz volt megtervezni azt a gazdasági mátrixot, mely a birodalom fejlődését szolgálta és nem volt egyszerű áttekinteni az épületek egymáshoz szervesen kapcsolódó mivoltát sem. Pedig az elgondolás egyszerű volt: a termesztette vagy bányászott javakat általában a javakhoz kapcsolódó feldolgozóba onnan pedig a raktára vitték szorgos kis embereim, a „mit termeljünk" kérdését, vagyis a megtermelt javak fontossági sorrendjét pedig egy ikontáblán állíthattam be. Azt is meg kellett szoknom, hogy katonáim csak akkor hagyják el a határon felállított őrbódékat, ha ellenség közelít, azt is csak akkor, ha ezt előre parancsba adtam nekik. Ez volt a hőskor és én elvesztem a sok-sok újdonságban.

A játék népszerűsége a plafont verdeste, így törvényszerű volt a folytatás, melyet természetesen több kiegészítő és mission CD is követett. A második részben már több mint 30 különféle épület állt a gamerek rendelkezésére és egy olyan küldetésrendszer, melyben több különböző irányt is választhatott a játékos. Természetesen jöttek az utódok, de a Settlers, mint úttörő mindörökké bevéste magát a játéktörténelembe.

A The settlers III folytatta ezt a nemes hagyomány és bebizonyította, hogy ennek a műfajnak a jövőben is lesz létjogosultsága. Az eladott 1 millió példány jól tükrözi a rajongótábor nagyságát és azt, hogy az egyre rohanó világban az emberek még mindig képesek időt szakítani egy kis taktikázásra. A 3. rész mission CD-je, melyben saját küldeteseket is kreálhatott a játékos, 500 000 példányban fogyott, minek nyomán a kiadó rögtön megrendelte a folytatást. Hamarosan meg is jelent a Quest of Amazons, mely előtérbe helyezte a női egyenjogúságot a stratégiai játékok piacán. Egy időre elfelejthettük a férfiak tekintélyelvű társadalmát, bárki elővehette feminin énjét, hogy jól fenékbe rúghassa a nagyképű és önjelölt kiskirályokat.

A The Settlers III Ultimate Collectionban adta ki a Blue Byte az addig megjelent összes Settlers III CD-t, megspékelve némi mp3 formátumú zenével, Winamp és ICQ skinnel, Windows háttérképpel, az Interneten terjengő, játékosok által alkotott térképpel és az eljövendő The Settlers IV prewiev-val.

És ez még nem minden! Hamarosan megérkezett a Collectible Figures, melyben a Rómaiak, az Ázsiaiak, az Egyiptomiak és az Amazonok bőrébe is belebújhatott a Settlers III-at birtokló játékos. Ez a csomag igazi csemegének számított és végre valódi változatosságot nyújtott a termelés unalmában megfáradt királyoknak.

2001-ben érkezett meg a The settlers IV, melyben a Rómaiak, a Mayák és a Vikingek bőrébe bújva kezdhettünk neki a birodalomépítésnek. Sajnos a várva-várt újítást, a 3D-s grafika megjelenítését nélkülöznünk kellett, de a játékélmény azért megmaradt. A Blue Byte azért tett is valamit az asztalra a megjelenítés terén, hiszen a zoom funkciót olyan jól sikerült megalkotniuk, hogy a legjobb közelítés esetén sem kellett centis pixelekkel hadakoznunk a monitoron. Az épületek száma itt már elérte a 48-at és a gazdaság olyan szövevényét szőtték meg az alkotók, mely eddig ismeretlen volt, és mely még inkább a háttérbe is szorította a harcot.

Új elemként jelentkezett, hogy a földi népek egy közös ellenséggel, Morbiussal és csinos segédjével küzdöttek a sötétség eljövetele ellen, így egy meröben új küldetésrendszert sikerült alkotniuk a készítőknek, nevezetesen a 'népek a közös ellenség ellen' elvét követve.

Király nélkül azért elég nehéz lesz koronáznunk...

Természetesen a IV. részt sem kerülhette el a Mission CD-sítés, így hamarosan napvilágot látott a The Trojans and the Elder of Power. Új küldetések, új egységek, de semmi látványos és emlékezetes sajnos.

A Settlers IV megjelenése óta nem sokat lehetett hallani a játékról, mindössze egy konzolos változatot adott ki a Ubisoft 2002-ben. Hogy mégse felejtsék el a PC-sek a játékot, 2002 júniusában a Blue Byte Düsseldorfban jelentette be a The Settlers sorozat 5. részét PC-n és konzolon. Nem véletlenül döntöttek a játék folytatásáról, hiszen addig világszerte 3,5 millió példány kelt el belőle. A fejlesztést elkezdték, de a titkolózás a mai napig akkora, hogy még hírmorzsákhoz is csak nehezen lehet hozzájutni.

Idén márciusig kellett várnunk az újabb bejelentésre, melyben a fejlesztők immár a vérükkel esküdtek meg az új 3D-s motorra, ezzel együtt pedig új stratégiai elemek megjelenését is megígérték. Az V. részben tehát megérkezik a várva-várt grafikai áttörés, és a készítők elkápráztathatnak az új megjelenítéssel. Való igaz, e nélkül aligha lehet 2004-ben stratégiai játékot kiadni, hiszen a konkurencia olyan erős, hogy a játékosok nagy része még a nagy név ellenére sem biztos, hogy bizalmat szavaznak a játéknak. Jól tudta ezt a Ubisoft is, akik a játék kiadása előtt nem győzték hangsúlyozni az új grafika nagyszerűségét. A sok csodát a kiadó szavai szerint a Criterion™ Renderare™ technológiának köszönhetjük, mely, ha minden igaz szépen ki fogja használni a DirectX9-ben rejlő lehetőségeket. Persze érkeztek behatárolhatóbb ígéretek is, így röviden megemlítették a nagyfelbontású grafikát, a kézzel rajzolt textúrákat, az élénkvidám színeket, melyek mindegyikét megkívánja a történelem és a képzelet keverékéből létrejött játékvilág. A grafikát sajnos tesztelni nem lehet módunk, de az azonnal feltűnt a most kiadott screenshotokon, hogy a harcolók árnyéka és tükörképe csodaszépen kirajzolódik a jégen.

Az új grafikus motorral újrageenrált figurák is járnak, így az eddigi rajzfilmszerű világ némileg átalakul egy valós középkori világgá, mely a mesebeli hatást némileg nélkülözi. Remélhetőleg a végleges változatban azért megjelennek a mókás kis figurák, hiszen a Settlers sorozat igazi ízét a hangyamód szorgoskodó emberkék hordozták. Bízzunk benne, hogy a humor és a játékmenet nem fogja megsínyleni a változtatásokat, és éppoly élvezettel igazgathatjuk birodalmunkat, mint az előző részek megjelenésekor.

Üröm az örömben, hogy az új grafikus motor olyan változtatásokat követel meg a játékmenettel kapcsolatban, hogy a Blue Byte csak 2004 végére tudta megígérni a piacra kerülést. Szomorú hír ez, pedig az érdeklődés nagynak mutatkozik, hiszen amióta megjelent néhány screenshot az Interneten, azóta az Ubisoft honlapján ezrek regisztrálták magukat, hogy minél többet megtudjanak a játékról.

Midas

BLUEBYTE

A Blue Byte studios Németországban alakult 1988-ban. A nevükhöz olyan díjnyertes és méltán népszerű játékok fűződnek, mint a Jimmy Connors Tennis Tour, a The Settlers sorozat, az IL2 Sturmovik, a Battle Isle sorozat, az Extreme Assault, az Incubation vagy a Dragon's lair 3D. A játékfejlesztésen túl arról is elhíresültek, hogy az Internet felvirágzásának korai szakaszában az USA és Európa között áthidalták azt a mély szakadékot, melyen a gamerek nem tudtak átugrani. 2000 májusában nyitották meg azt a Blue Byte DIRECT™ elnevezésű online áruházat, mely Észak-amerika számára kínált különleges európai játékélményt.

Az áruház exkluzív szolgáltatása, hogy bármely játékukat az Egyesült Államok-beli vagy Kanada-i megrendelése esetén az ottani forgalmazóknál olcsóbban és gyorsabban eljuttatja a megrendelőhöz.

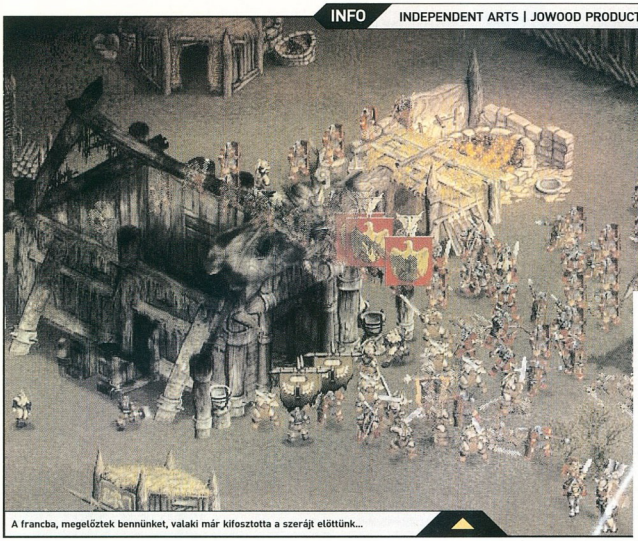
www.bluebyte.net

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Megmarad a humor és a stílus, de mindez 3D grafikával körítve.

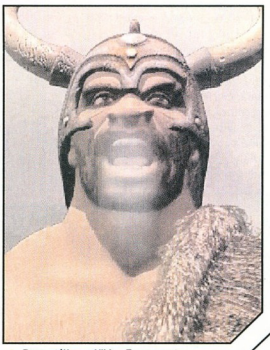
DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

+ 3D grafika
+ Kézzel rajzolt textúrák
− Még sokára lesz kész

INFO INDEPENDENT ARTS | JOWOOD PRODUCTIONS | WWW.JOWOOD.COM | ÁRA: 7.990 FT.



A francba, megelőztek bennünket, valaki már kifosztotta a szerájt előttünk...



Prezentáljam a Viking Fress mentolos ízű rágógumi kimagasló ütős zamatát?

AGAINST ROME

Birodalom kiadó - vezetői ambíció előnyt jelent

Egyszer régen, mikor a számítógépeket még Amigának is hívták, futott egy Centurion nevű játék, amely nem volt éppen bonyolult vagy összetett, még csak olyan különösebben kiemelkedő sem, ennek ellenére egyszerű kezelése, a stratégiai és taktikai opciók gyors elsajátíthatósága miatt jól el lehetett vele szórakozni. Célod nem más volt, mint a Római Birodalom létrehozása: belül a rend fenntartása, kívül harc a barbárokkal az újabb területekért. Enyni év után eljött a bosszú pillanata - gondoltam, amikor az Against Rome a kezembe akadt, most majd a rómaiak arcát fogom jól beütni pompás kis barbár seregeimmel - merthogy a játék ezt az élvezetet kínálja.

TÉNYEK

A cikkben sokat szidtam ezt a szegény játékot, úgy illik hát, hogy egynéhány adatot megosszak még veletek, hátha ezzel teljesebbé tehetem a képet. A játék 48 pályát, helyesebben mondva, elvégzendő feladatot kínál, amelynek pontosan a fele a küldetésmód (a többi az oktató- és multipálya, de akadnak úgynevezett történelmi küldetések is (Róma ostroma, riválisi törzs lenyomása, ilyesmi). Minden néphez (tehát mind a háromhoz) tíz különböző egység tartozik, s körülbelül 15-20 különböző épület. A pályatípusok már nem ennyire változatosak, öt különbözőnél többet nem lelsz fel belőlük.

Kezdjük az elején: az időszámításunk szerinti 200 és 450 közötti időszakban a barbár népek több hullámban törtek be a Római Birodalom területére, végül Róma ellen vonultak. A játék ezt veszi alapul, ezt kívánja modellezni. Van a játékban három nép (kelták, teutonok, hunok, ha érdekel valakit), ezek (küldetés módban némi belvillongás után) Róma ellen indulnak, hogy elpusztítsák azt. Erre a koncepcióra lehetne éppen pergő, dinamikus, harcorientált stratégiát is építeni, de az Independent Arts programozói úgy gondolták, alaposan kidolgozott erőforrás-menedzsment részt is bepakolnak a játékba. Cinikusan azt mondhatnám, ez utóbbi ügyes marketinghúzás, mert így nem fordul elő, hogy egyből elindulj és kitapasztald, milyen a harcrendszer, mert akkor tuti előbb abbahagyod a játékot.

Szóval a menedzselgetés (ha nem képzavar barbárok esetében ilyen szófordulattal élni) az elején jól halad: a tanító mód küldetéseinél megismered, hogyan építsd fel kis barbár falvadat, hogyan hozz létre hadsereget néped felfegyverzésével, hogyan lásd el őket utánpótlással, hogyan képezz papokat, akik rituális emberöléssel hívják segítségül a mágia erejét. Korrekt, logikus láncképcsolatokon felépülő rendszer, összességében rendben van, az első 10 pont megítélve a játéknak. (Egyébként a stratégiai rész felépítése sokban hasonlít a Cultures című játékéra, aki azt szerette, annak itt is be fog jönni az erőforrás-gyűjtögető rész felépítése.)

A gyanú azzal kapcsolatban, hogy itt valami nincs egészen rendben, akkor fogalmazódott meg bennem, amikor rögtön a tutorial során az első harcot megvívtam. Furcsa volt, hogy a program által instruált módon lebonyolított harc több mint két játéknapba telt, de itt még átsiklottam a dolog fölött, mondván: 1. vagy nagyon szívós katonák harcolnak éjt nappá téve vagy 2. nincs jelentősége a nappalok és éjszakák váltakozásának, ez csak hangulati elem. (S mivel elfogulatlannak kívántam látni magam, megítéltem a játéknak még további 10 pontot a korrekt tanító módért, és ötöt a napszakok váltakozásának szép megvalósításáért.)

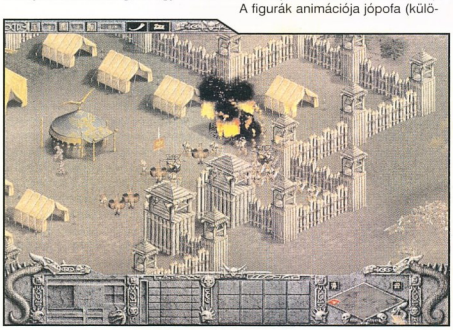
Jóindulatom azonban nyomban szertefoszlott, amikor már a küldetésmódban vetettem bele magam a harcok sűrűjébe.

Ennyi irányíthatatlan, értetlen és élhetetlen tökfilkóval, mint ahányan seregemben harcos név alatt flangáltak, életem összes játékának összes szerencsétlen figuráját egybevéve sem találkoztam! Az még csak hagyján, hogy az egységeket nem egyesével kell irányítanunk (kevésbé diplomatikusan fogalmazva: úgy nem is lehet), hanem csoportonként (de mér'?, de mér'? hát a Red Alertben az utolsó nyamvadt kis pi-

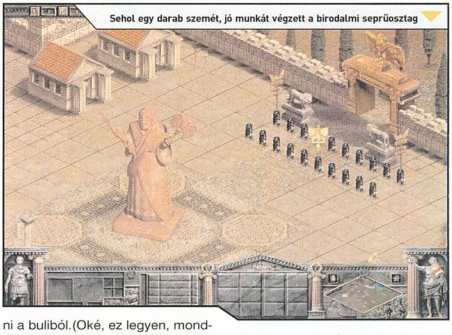
A 3D NÉLKÜLI JÁTÉK

Szó se róla, tiszteletreméltó a törekvés, hogy egy játék hardverigényét a XXI. század elején olyan csekélyre vegyék, hogy még a múlt századból ittmaradt gépeinken is nyomulhassunk vele. Az értékelésnél ezt figyelembe is vettem, és lelkesen tíz pontot adtam a fejlesztőknek ezért. Hanem a minimumkonfigurációt alaposabban megvizsgálva elgondolkodtam: hogy is van ez? Minimum 800-as, de javasolt 1,5 GHz-es processzor? 256, de inkább 512 MB RAM? Most őszintén: tényleg akadnak nálatok olyan gépek, amelyekben 1 GHz körüli a proci, figyel benne ennyi sok RAM, de nincs benne egy derék, kiszolgált Voodoo vagy TNT? (Csalni nem ér, munkahelyi gépek nem számítanak!) Na ugye! Gyorsan vissza is veszek öt pontot az értékelésből...

xelkatonámat is megrambóztathattam, ha akartam), de az, hogy a csoport fele egy egyszerű terepakadály jelenléte esetén (ilyennek számít egy domb, amelyen egy kutya is átpisil, vagy egy kerítéskanyarulat) el sem jut a harcmezőig, az egyene-



sen röhejes. S akkor ez még csak a kezdet, mert ekkor jön a harc. Ez pedig úgy megy, hogy Kovács B. Eduárd szakképzett barbár út egyet az addig kulturáltan álldogáló Mucius Pappusra, majd megáll, s megvárja, míg fent nevezett római szintén üt egyet, ekkor mindkettőjük életcsíkjából elfogy egy pici. Ezt ismétlik körülbelül hatszázhetvenezerszer, s akkor az egyikük meghal (átlátszó teste pedig örök mementóként a csatamezőn marad; hiába, no, az elhalálozás ebben a játékban krónikus elhalványulást okoz). Hogy a többi harcos eddig mit csinál? Aki talál magának a fentebb leírt társasjátékhoz párt, az szintén belekezd a „vad viaskodásba", aki nem, az szépen álldogál (!), míg nem akad egy szabad ellenfél. De mondok ennél jobbat: amikor az első küldetésben úgy vívtam meg egy csatát, hogy egy szem megmaradt emberemmel körbe-körbe rohangáltam a rómaiaktól visszafoglalt település körül, s a teljes római sereg jött körbe-körbe utánam, míg ezenközben a településen gyártottam az utánpótlás sereget, nos, ekkor úgy döntöttem, hogy az Against Romenak már csak percei vannak a számítógépemen. Mondjuk ki: ez a játék egész egyszerűen játszhatatlan. Pedig vannak benne nagyon jó dolgok is. A grafika ugyan nem egetverő, de kellemes: az erdőkben a fákat lengeti a szél, a víz nagyon szépen van megcsinálva, s még időjárás-effektek is akadnak (eső, villámlás, enyhe hószállingózás). A figurák lényegében 3D-s terepre rakott 2D-s objektumok (ez már nem volt olyan megnyerő), ám láss csodát: a játék futtatásához nem kell semmilyen 3D-s kártya! Hoppá: ez már valami! 10 pontot rögtön megszavaztam emiatt a programnak, amiből aztán kicsit később visszavettem ötöt (lásd erről a lapszéli morfondírozásomat). A figurák animációja jópofa (különösen a civil tevékenységeké: a mészárszékből csak úgy dől a feldarabolt jószágok vére), a küldetések közti animációk pedig nagyon korrektek ahhoz képest, hogy minden 3D-s gyorsítást ki kellett hagyni a buliból.(Oké, ez legyen, mondjuk, még öt pont.) Kicsit kellemetlen, hogy a 2D-s megoldás miatt a képernyő forgatásától el kell tekintenünk, de az még rosszabb, hogy nagyítani sem tudjuk a képet (miközben a játék támogatja az 1280x1024-es felbontást is, ahol a figurák már igencsak aprócskák).



Sehol egy darab szemét, jó munkát végzett a birodalmi seprűosztag

Ám a külsőségeken túl is akad nem egy olyan dolog, ami kifejezetten jó ötlet, noha nem feltétlenül új. Ilyen például a harc közben megfogyatkozott morál növelésének módja: a törzsfőnök reputációja mértékében tudja lelkesíteni derék barbárjait, akik a buzdító szavak után ismét vehemensen vetik bele magukat a csatába (természetesen továbbra is csak a fent leírt übergagyi módon). De elvben a taktikai lehetőségek tárházát kínálhatná a formációk alkalmazása is, amelyet a különböző egységek sajátosságaira épülő harcmodor egészíthetne ki; ha az embernek lenne hozzá türelme, végül is összerakhatna egy „elöl támadok, hátul védekezek, még hátrébbról meg lövök" haditervet, de őszintén, minek? Aztán itt van egy nagyon klassz dolog: a civilek által a harmezőre szállított hadtáp, azaz kaja és elsősegély, hogy a harcban leamortizálódott egységeknek ne kelljen visszabaktatniuk a falujukig (nagyon jó megoldás, mert az egységek tempója még kocogás módban is vetekszik egy haldokló csigáéval). Szólhatnék még a varázskémkutyáról, meg egyéb mágiákról, ám száz szónak is egy a vége: minden pozitívum szertefoszlik, ha a harcra kerül a sor, ez pedig egy real-time stratégia esetében végzetes tervezési baleset (ennek ellenére a fenti dolgokért újabb 15 pontot kap tőlem a játék).

Utolsó kioszlandó pontjaimat (szám szerint ötöt) annak a vehemens buzgalomnak szánom, amellyel az alkotók mindent beleadva dolgoztak a számtalan küldetésen, kampányon, történelmi és szabad játék módon, valamint a multiplayeren, amelyet nyolcan is játszhatnak egyszerre. Szinte sajnálom: mennyi beleölt energia vész kárba... Mert nincs kétségem: ez a játék olyan gyorsan fog elhalványodni emlékezetünkben, mint azok a szegény barbárok a virtuális csatamezőn.

Tarcsa Zoli

AGANIST ROME NYEREMÉNYJÁTÉK

A SevenM Kft. három darab eredeti Against Rome játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Hány nép szerepel a játékban?

Melyik kort öleli fel a játék története?

Hány pálya (feladat) van a játékban?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt június 10-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES – Against Rome játék 1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: 800 MHz, Win98/ME/2000/XP, 256 MB RAM
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért kellett egy jópofának induló játékot agyoncsapni egy pocsék harcrendszerrel?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | PRAETORIANS PC, 2003/4 – 88% LEGION PC, 2002/8 – 61%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 20 ÓRA

- Kellemes grafika
- Erőforrás-menedzsment
- Frusztráló harcrendszer
- Borzalmas útkeresés
- Lassú játékmenet

55%

INFO DEEP SILVER / KOCH MEDIA | ROTOBEE | WWW.SINGLES-THE-GAME.COM | ÁRA: NEM ISMERT

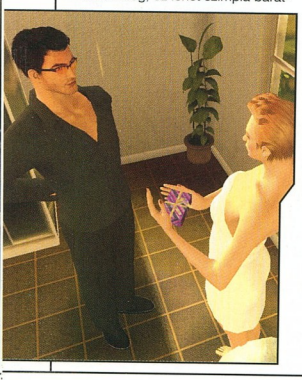
Mielőtt továbbmegyünk a Carcassonne-ban, döntsük el, hogy mit csinál a vesztes...

Húh! Most veszem észre, hogy nem passzol a tapéta mintája a parketta anyagához.

SINGLES

Sims másfél. Első blikkre ez a Rotobee új játéka, ami lényegét tekintve a régi Sims lenyúlása...

A Singles a Sims teljes „életcsomagjából" a párkapcsolatokat emeli ki. Alapötlete úgy szól, hogy adott két fiatal, akik egymás számára gyakorlatilag idegenek, de gazdasági okokból egy lakásba költöznek. A játékos feladata összehozni a két embert érzelmileg, ez lehet szimpla barátság, de akár szerelem, közös izzadás és házasság is.



AZ ELSŐ RANDI

Első teendőnk kiválasztani az „áldozatokat". Ez jelenti tulajdonképpen a kihívást, hiszen nem mindegy, hogy egy érzéki, tüzelő szukát és egy hormontúltengéses macsót teszünk egymás mellé, vagy Marilyn Mansonnal próbálunk összeboronálni egy rideg könyvmolyt. (Bár hosszú jellemzést olvashatunk a két emberről, én itt el tudtam volna viselni egy összehasonlító táblázatot, statisztikát is a párról, további segítség gyanánt.)

Ha megvan a duó, újabb menübe jutunk, ahol kiválaszthatjuk a játéktípust. Az első az oktatópálya, amelyet sajnos mostanában egyre több fejlesztő kötelező rosszként kezel, és a Rotobee is ide sorolandó. Elkezdi magyarázni az irányítást, ami jó, de szinte felesleges, mert az ember ezekre magától is rájön. Amikor kezdene érdekessé válni a dolog, magára hagyja a játékost, aki tanácstalanul ténfereg, aztán elkezdi túrni az internetet és megtudja, hogy a betanítás bizony véget ér a dobozok kicsomagolásával, és a játék mindenféle jelzés nélkül átvált a sztorimódba ...

A következő két pont a fent említett sztorimód és a szabadjáték. Utóbbi értelemszerű, beköltözöl a párral egy üres lakásba (még a közfalak sem állnak!), és tiéd a pálya. Előbbi az érdekesebb. Itt egy kész, bebútorozott apartman vár a két karakterre, innentől kezdve szinte szabadjáték jelleggel zajlik az élet, ám menet közben párbeszédek formájában feladatok bukkannak fel, például az úr felajánlja hölgyének, hogy hétvégére ő főz, vagy a csaj megígéri, hogyha a fiú leviszi a szemetet és végignyalja a lakást, ő meztelenül fog porszívózni. Baj itt is van, nevezetesen, hogy ezen feladatokat sehol nem találjuk meg összefoglaló jelleggel. Igaz, a teendők egy részét embereid maguktól megoldják, de ugyebár ilyenkor illik erre egy megfelelő ablakot kreálni. A sztorimód véget ér, ha a pár végzetesen összevész, vagy házasságot köt (ezekről később). Ha ez utóbbi megtörténik, a duó hétvégenként ellátogathat egy nyaralóba, és elérhetővé válik az utolsó menüpont, a „Villa" is, amely nagyobb teret és puccosabb bútorokat kínál a két emberkének immár szabadjáték formában. (Megjegyzés: a szabadjátékban nem lehet házasságot kötni!)

PRÓBÁLD KI!

Napjainkban egyre gyakoribb téma az azonos neműek párkapcsolata, így az esélyegyenlőség nevében, ha kissé rejtve is, de a Singlesben is lehetőség van ilyen létrehozására. A párválasztó képernyőn klikkelj a hölgyek leíróablakának bal felső sarkában lévő ikonon egy meleg srác, vagy az urak hasonló ablakának jobb felső sarkában lévő ikonon egy leszbikus lány kiválasztásához! Innentől minden ugyanaz, bár nálam a lányok szája a nyelves csók váltásakor nem ért össze, ami vagy bug, vagy itt fogyott el a készítők bátorsága... Azért az, hogy egyáltalán bevállalták a dolgot, dicséretes.

ÖSSZEKÖLTÖZÉS ÉS -KOCCANÁS...

A Rotobee érdekes, és szerintem nem túl szerencsés döntéseket hozott a fejlesztés során. A Singles annyira leegyszerűsödik a párkapcsolatokra, hogy minden ez alá

rendelődik, ami a hasonszőrű játékoknál az unalom első csírája szokott lenni. Összes tevékenységednek arra kell irányulnia, hogy a két embert összehozd. Mivel a napi rutin (reggel felkelsz, kaja, fürdés, dolgozni mész, hazaérsz, kaja, fürdés, lefekvés) nem tenné lehetővé ezen cél elérését, a játék nagyvonalúan megengedi, hogy ne menj melózni, ennek semmilyen következménye nincs, csak annyi, hogy lassan elfogy a pénzed. Magyarul: annyit kell csak eljárni otthonról, hogy megkeresd a következő időszak rezsijét, aztán lehet a párt abajgatni. Sajnos egy árva NPC sincs, nem lehet bejárónőt fogadni, nem lehet barátokat áthívni. Két ember egy lakásban, te vagy a Nagy Pározható, ez a szitu, erről szól az egész, ami először jópofa, később egyre unalmasabb. Ezen a különféle jellemek összehozása, a Harag. Amikor egy interakciót indítunk, a hozzá kapcsolódó kapcsolat-érték növekedni fog, például nyelves csóknál az érzékiség, bókolásnál a romantika, ez a mellette lévő, kezdetben üres karika telítődésén követhető nyomon, ha ez elér a maximumot, új kör jelenik meg. A házassághoz az első három értéknek 10-es szintre kell fejlődni (mindkét karakternél!), a játék végét a Harag szintén 10-es értéke jelenti. Mindezeket természetesen a tulajdonság is befolyásolja, azaz ha a Romantika attribútumot felnyomod 3-as szintre, egy érzéki csók a Romantika kapcsolati értéket gyorsabban növeli.

Természetesen a Sims-ből ismert szükségletek itt is jelen vannak: éhség (egyél), komfort (ülj), test (mosakodj, menj vécére), energia (pihenj le), móka (TV, játék), kapcsolat (beszélgess, baráti és romantikus lépések), érzékiség (a hasonnevű interakciók), és környezet (takarits, rendezd be a lakást igényesen). A játék egyébként javaslatot is tesz, mi módon elégítheted ki az adott igényt, annak tolókáján mutogatva a megfelelő ikonokat. Ezt az ablakot állandóan figyelni kell, mivel a készítőknek arra már nem volt arca, hogy a hangulatkristályt is kilopják a Maxis sikertermékéből, így

Már nem emlékszem, mit is mondott? Évának, vagy Erikának hívják?

lakás csinosítgatása segít valamennyit, de ez sem akkora kihívás, mint számítana rá az ember.

A másik egyszerűsítés a „törzsfejlődés". A Simsben a különféle attribútumokat látványosan lehetett fejleszteni, ami elsősorban a karrierben játszott nagy szerepet.
A Singles egy bicebóca, az újkori RPG-kre hajazó rendszert alkalmaz: valamiért karaktereid tapasztalati pontokat szereznek, ötöt elérve szintet lépnek, ilyenkor kapsz egy extrapontot, melyet elköllhetsz a nyolc tulajdonság egyikére. Ezek sorban a következők: Karrier, Takarítás, Főzés, Flört, Humor, Javítás, Romantika, Lógás (ezt fejlesztve embered munkaideje rövidül le).

A lényeg a „Relations" pont alatt található. Itt sorban a következőket találjuk: Barátság, Romantika, Érzékiség, Móka,

a karakterek feje fölött virító gömb csak arra jó, hogy mutassa, épp ki van kiválasztva.

PALIKA MARIKÁBAN, 18 KARIKÁBAN...

Ami a játék fő erőssége, az a teljes 3D-s megjelenítés, és ami el fogja adni, az a kendőzetlen valóság. Embereinket le lehet vetkőztetni meztelenre, és akár egész nap így flangálhatnak a lakásban, a testek kidolgozottsága anatómiai részletességű, és látszik minden, ami számomra (főleg egy német csapattól) elég meglepő volt. Egészen közel lehet zoomolni a testekhez, tanulmányozható a mellbimbó, a hölgyek fanszőrzete erotikus, „ápol és eltakar", azaz a mérleg nyelve nem billen át, a sikamlós is lepedő alatt zajlik, a vécéhasználat Sims módon ki van takarva. Sajnos jó pár grafikai hiba, bosszantó bug tarkítja az összképet, és pár átgondolatlanság is, ami a szokásos kapkodásra és bétateszt-hiányra utal - a német verzióhoz már megjelent a patch, felrakása egyenesen kötelező.

A testek mellett persze fontos a tárgyak kinézete is, és ezzel sincs gond. A medence vize remek, a textúrák nagyon jól eltaláltak, a bútorok jól kidolgozottak. Egyetlen bajom az volt, hogy tapétázásnál, padlóburkolásnál nincs előnézet mint a Simsben, ráadásul visszavonás sincs (a patch után már van!), és hogy a tárgyakért nem lerakáskor, hanem kiválasztáskor kell fizetni, ami a kényelmes lakberendezést hátráltatja.

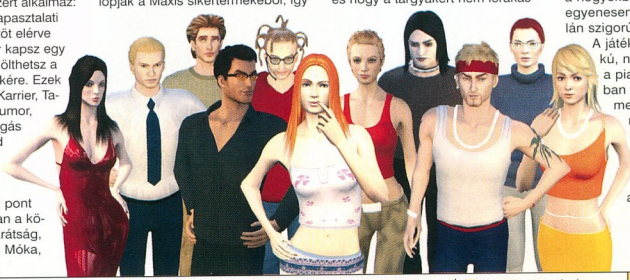
Válóper. Valahogy nem lopta be magát a szívembe a Singles. Elindítottam a sztorimódot, és három hosszú délután végén ott álltam tanácstalanul. A férfiú mindhárom szükséges értéke a maximumon volt, a csaj viszont leragadt a Barátság 7. fokán, és onnan egy Istennek nem akart elmozdulni. Fogalmam sincs, mi volt a gond - talán valami feladatot kellett volna végrehajtani? Sose derül ki. A legrosszabb, ami egy játékossal történhet, ha úgy érzi, a játékkal töltött órákat elpazarolta - nekem ez,

TIPPEK

Karaktered az induló egyes szinthez még 19-et kaparhat össze, és mivel 24 pontot oszthatsz szét a tulajdonságok között, ötöt ki kell hagynod - én a Lógás 2 (nincs jelentősége), és a három házimunka 1-1 pontját javaslom (vagy ezeket súlyozva - például nőnél maximális főzés, minimális javítás, férfinél fordítva).
A közös étkezés növeli a Barátság kapcsolati értékét is (beszélgetés), de csak akkor, ha a két karakter egymással szemben ül le!
Érdemes az Érzékiséget hamar 6 pont fölé emelni, ekkor ugyanis nincs szégyenlősködés egymás előtt, közösen használhatják a fürdőszobát, és dupla ágyban alhatnak.
Minél magasabb egy kapcsolati érték, annál több interakció válik elérhetővé, az érzékiségnél például a közös ágyba bújáshoz 6, a pettinghez 7, a szeretkezéshez 8 teli karika szükséges.
A könyvszekrény hasznos tárgy, ugyanis ebben található egy táblás játék, mely a szórakozás és a barátság értékét is növeli.
Dolgozni és a nyaralóba menni a főlépcsőre klikkelve tudsz. Utóbbiból vissza ugyanígy, keress a kert közepén egy árválkodó garádicsot...

a hegyekben álló munkáim miatt egyenesen katasztrófa, emiatt talán szigorúbb az értékelésem.
A játék túl monoton, túl egysíkú, nemhiába uralja a Sims a piacot. A Rotobee valóban mester a valós 3D-s megjelenítésben, de ez még kevés a játékkészítéshez, főleg, ha a kiadó rugdosása miatt bugosan, majdhogynem félkészen kell kiadni egy terméket.

]{redenc



MINIMUM CONFIG: 1 GHz proci, 256 MB RAM, 32MB GeForce2, 1.5 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Ki mondta, hogy a jó grafika és a meztelenség egymaga elad egy játékot?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | THE SIMS 96% | PARTNERS 64%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 20 ÓRA

- Grafika, animáció
- Erotika
- Bosszantó bugok
- Hamar beleunsz
- Átgondolatlan

69%

EXKLUZÍV

INFO NIVAL INTERACTIVE | CDV | WWW.BLITZKRIEG.DE | ÁRA: NEM ISMERT

Ha mindenki megjött, Michal és Jozef csapatot választ, és mehet is a meccs...

Ha még egyszer a cipőmre lépsz landoláskor, olyat teszek, hogy magam is megbánom!

BLITZKRIEG - BURNING HORIZONS

Még egy év sem telt el, és már itt is a kiegészítő lemez! Gyorsan tegyük is nagyító alá...

Bár a játék teljesen önállóan futtatható - azaz nem szükséges az eredeti Blitzkrieg megléte - igazság szerint egy középszerű küldetéslemeznek tekinthető. A fejlesztők ugyanis a játék motorján gyakorlatilag semmit sem változtattak, mind grafikailag, mind kezelés területén maradt minden a régiben. Ez önmagában nem feltétlenül jelentene rossz dolgot, ám hol van már a tavalyi hó!

Hiszen azóta megjelent a Desert Rats vs Afrika Korps, hamarosan kijön a Panzers, amelyek mind technológiában, mind játékmenetben alaposan rávernek a Blitzkriegre. Tegyük hozzá, hogy az alapjátékhoz képest én visszalépésnek érzem azt, hogy az egyjátékos kampány - amely 18 küldetésből áll - teljesen lineáris. Nincsenek véletlenszerű küldetések, nem lehet válogatni a missziók között sem, minden előre be van drótozva. Tovább tetézi a bajokat, hogy a küldetések történelmi hátterét idén már két program is lelőtte. Na, tessék kitalálni, hogy kinek az életútját lehet végigkövetni? Híres német hadvezér... hát persze hogy Rommelről van szó - lassan már kezdem azt hinni, hogy rajta kívül más nem is harcolt a nagy világégés során! A teljes képhez azért hozzátartozik, hogy ezúttal nemcsak észak-Afrikában, hanem a nyugati hadszíntéren is megfordulunk, mert a sivatagi róka bizony ott is aratott komoly sikereket....

Ennyi negatívum után azért nézzük a játék jó oldalait is, mert azért az is van: a 18 pályás kampány mellett további 8 önálló küldetés is van, amelyekben akár az új nemzet - a japánok - színeiben is harcolhatunk, olyan egzotikus területeken, mint Burma vagy Szingapúr. 50 új egység, többek között japán tankok, új repülőgépek illetve az amerikai tengerészgyalogosok is az irányításunk alá kerülhetnek. Megmaradt a viszonylag nagy egységszám is - akár több száz egységet is vezethetünk egy-egy ütközetben, nem csak néhány egységből álló szakaszokat, mint az utóbbi idők e témával foglalkozó RTS-eiben. A játékokban általában eléggé elhanyagolt légierő is aktív szerepet játszik a csatákban, és meglepően jól használható még akkor is, ha netán az ellenfélnek van egy-két légvédelmi egysége a csatamezőn. A fejlesztők elmondása szerint az AI-n is csiszoltak egy keveset - az igazat megvallva én nem fedeztem fel nagy különbséget az eredetihez képest. Továbbra le lehet vadászni egyesével a katonákat, csak nagyritkán reagál erre valamit a gép és tetteit inkább előre leprogramozott szkriptek mintsem dinamikus döntések irányítják.

Végszóként tehát a Burning Horizons egy tipikus küldetéslemez - minimális innováció mellett égettek a CD-re egy nagy halom pályát, amivel azért egész jól el lehet szórakozni egy darabig. Bízom benne, hogy mindez csak annak a következménye, hogy a srácok gőzerővel hegesztik a Blitzkrieg 2-őt...

SzabFer

MINIMUM CONFIG: Jó lenne tudni, hogy mit fejlesztettek rajta 1 évig?
KELLEMETLEN KÉRDÉS: PIII 450 MHz, 64MB RAM, 16 MB Geforce 3D kártya

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | BLITZKRIEG - 84% AFRIKA KORPS VS DESERT RATS 90%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 30 ÓRA

+ Sok egység
+ Használható légierő
- Minimális újítások
- Lerágott téma
- Elavult

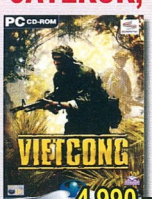
72%

CD GALAXIS

PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA – SIKERKÖNYVEK

A LEGJOBB JÁTÉKOK, ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN!

1 990,-
Patrician 3



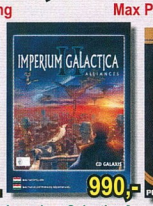
4 990,-
Vietcong

6 990,-
Max Payne 2

2 990,-
RC Cars

1 990,-
Colin McRae Rally 2

990,-
Tropico

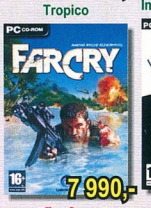


990,-
Imperium Galactica 2

2 990,-
Emperor

2 990,-
Jurassic P.: Operation G.

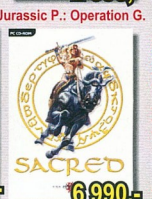
11 990,-
Euro 2004



7 990,-
Far Cry

9 990,-
Hitman Contracts

7 990,-
Painkiller



6 990,-
Sacred

Acélszív 4 990
Afrika Korps vs D. Rats 6 990
Age of Empires Gold 2 490
Age of W Shadow Magic ..9 990
Aliens vs Predator Gold ..1 690
Aliens vs Predator 2 ..... 2 390
A vs Pred 2 Primal Hunt ..2 390
Antant 9 990
Arcanum 1 690
Atlantis 2 ..... 1 990
Atok - Izisz szeme* 5 990
Baldur's Gate Gold 3 990
Battlefield 1942 ..... 3 990
Battlefield Vietnam 11 990
Beyond Good & Evil 6 990
Breed 9 990
C&C Renegade 3 990
C64 Classics 1 990
Call of Duty 9 990
Capitalism 2 ..... 2 990
Champ Manager 03/04 ..... 9 990
Chessmaster 9000 ..... 2 490
Chrome 6 990
Civilization 3 ..... 3 990
Claw 1 990
Colin McRae Rally 2 ..... 1 990
Colin McRae Rally 4 ..... 10 990
Commandos 1 990
Commandos 2 ..... 1 990
Commandos 3 ..... 6 990
Cossacks 4 990
Cossacks Back To War 2 990
Cossacks + 2 küldetése 9 990
Counterstrike Con. Zero 9 990
CSI: Helyszínelők 2 490
Csendes-óceán hősei 4 990
Delta Force Land Warr 1 990
Delta Force Black Hawk 6 990
Delta F BHD Team Sabre 6 990
Desperados 2 990
Deus Ex 1 990
Deus Ex 2: Invisible War 9 990
Diablo 1 690
Diablo 2 + Lord of Destr 2 990
Die Hard Nakatomi Plaza 2 390
Disney játékok, -tól 990
Dragon's Lair 3D 2 490
Drakula 2 ..... 1 490
Emperor: Rise of M.K. 2 990
Empire Earth 3 490
Empire Earth Küldetés 3 490
Empires 9 990
Etherlords 1 990
Euro 2004 ..... 11 990
Europa Universalis 1 490
F1 Challenge '99-'02 ..... 3 990
Far Cry 7 990
FIFA 2004 ..... 11 990
Fire Chief 6 990
Flight Simulator 98 ..... 2 490
Fritz 7 Chess 6 990
Gangland* 9 990
Gothic 2 ..... 7 990
Grand Theft Auto 2 ..... 1 990
Grand Theft Auto 3 ..... 4 990
GTA Vice City 10 990
Ground Control Gold 1 690
Gyurik Ura: Király vtér ..12 990
Haegemonia 3 990
Haegem Solon Hagyaték 3 990
Haegemonia + Solon 6 990
Half-Life Generations 3 ..... 4 990
Harci Szekerek 5 990
Hard Truck 2 990
Heroes of M & M 3 ..... 1 990
Heroes of M & M 4 ..... 5 990
Heroes 4 + mindkét küld ..9 990
Hexen 2+Mission+Editor ..1 990
Hitman 1 990
Hitman Contracts* 9 990
Hold hadművelet 1 490
Homeworld 2 ..... 9 990
Hotel Giant 3 990
House of the Dead 2 ..... 1 990
Hulk 3 490
Icewind Dale Gold 3 990
Icewind Dale 2 ..... 5 990
IL-2 Sturmovik: Forg B* 3 990
Imperialism 2 ..... 2 490
Imperium Galactica 2 990
Industry Giant 2 ..... 1 990
Industry Giant2 küldetés 3 990
IndyCar Series 3 990
Inkvizíció 2 990
Insane 2 490
Iron Storm 1 990
Italian Job 3 990
Jagged Alliance 2 Gold 2 990
James Bond: Nightfire 3 990
Jurassic Park Op. Gen. 2 990
Kelták királya 2 990
Knight Rider 2 990
Knightshift 7 990
Knights & Merchants 990
Korea: Forgotten Confl 4 990
Law and Order 990
Legacy of Kain Defiance ..9 990
Lego Drome Racers 2 990
Légió 2 990
Lionheart 5 990
Lock On 9 990
Lord of the Rings (Viv.) 3 490
Lords of the Realm 3 ..... 9 990
Master of Orion 3 ..... 2 990
Max Payne* 2 990
Max Payne 2 ..... 6 990
Medal of Honor 3 990
Metal Gear Solid 2 Subst. 8 990
Midtown Madness 2 ..... 2 490
Mortal Kombat 4 ..... 1 990
Moto Racer 3 ..... 2 990
Motocross Madness 2 ..... 2 490
Myst Uru: Ages Beyond ..4 990
Nagymester 2 990
Napóleon 3 990
NBA 2003 ..... 3 990
NBA 2004 ..... 11 990
Need for Speed Porsche ..3 990
Need f.S. Underground ..11 990
Neverwinter Nights 3 990
NHL 2004 ..... 11 990
No Man's Land 6 990
No One Lives Forever 1 690
No One Lives Forever 2 ..3 490
Oil Tycoon 990
Pandora's Box 2 490
Panzer General 3D Sc.E ..2 490
Patrician 3 ..... 1 990
Pharaoh + Cleopatra 2 390
Platoon 7 990
Pokoli Szomszédok 2 * 7 990
Port Royale 2 990
Postal 2 ..... 1 990
Prince of Persia Sands ..9 990
Pro Evolution Soccer 3 ..7 990
Quake 2 ..... 1 990
Racing Simulation 2 990
Railroad Tycoon 3 ..... 9 990
R. Six 3 Raven Shield 2 490
R. Six 3: Athena Sword ..4 990
R. Six 3 Gold 6 990
RalliSport Challenge 4 990
Rally Trophy 1 990
Rayman 3 ..... 2 490
RC Cars 2 990
Red Alert 2: Yuri's Rev 2 990
Republic 3 990
Return to Castle Wolf.ee ..3 990
Rune 1 990
Sacred 6 990
Saga 1 990
Schizm 990
Screamer 4x4 990
Sega GT 1 990
Settlers 4 ..... 2 990
Settlers 4 Kiegészítő 2 990
Settlers 4 Trójai Küld 3 990
Settlers 4 + Kleg. +Trójai .5 990
Shanghai 2nd Dynasty 1 990
Sheep 1 990
Shogun 3 990
Silent Hill 3 ..... 7 990
Silent Hunter 2 ..... 2 490
Silent Storm 7 990
Simpsons Hit & Run 9 990
Sim City 4 Deluxe 11 990
Sim City 4 Rush Hour 7 490
Sims + Livin' It Up 7 490
Sims + Livin' + House P 11 990
Sims House Party 4 990
Sims Hot Date 4 990
Sims On Holiday 4 990
Sims Unleashed 7 490
Sims Superstar 7 490
Sims Abrakadabra 7 490
Soldier of Fortune SE 1 990
Soldier of Fort. 2 Gold 3 990
Soul Reaver 2 ..... 1 990
Spellforce 9 990
Splinter Cell Collector's .. 7 990
Splinter Cell: Pandora's* ....Jön
Star Trek: Elite Force 1 990
Star Wars Racer 3 990
SW: Force Commander ..3 990
SW: Galaxies 11 990
SW: Jedi Knight Gold 3 990
SW: JK Jedi Outcast 3 990
SW: JK Jedi Academy ..10 990
SW: Phantom Menace 3 990
SW: Rogue Squadron 3 990
SW: X-Wing Alliance 3 990
SW: X-Wing Collector 3 990
Starcraft és Brood War 1 690
Stronghold Crusader 9 990
Sudden Strike 2 ..... 2 990
Sudden Strike 2 Gold 5 990
Sudden cs.:1.+1. küld+2..5 990
Supercar 1 990
SWAT 3 Elite Edition 1 690
SWAT 1+2+3 E, csomag ..3 490
S.W.I.N.E. 1 990
Syberia 2 990
Temple of elemental evil ..7 990
Terminator 3 ..... 5 990
Thief 2 ..... 1 990
Thing 2 390
Three Kingdoms: Fate 1 990
Throne of Darkness 1 690
Tiberian Sun 3 990
Tiger Woods 2003 ..... 3 990
TOCA Touring Cars 2 ..... 2 490
Tomb Raider 4 ..... 1 990
Tomb R. Angel of Darkn ..7 990
Tony Hawk's Pro Skat 3 ..5 990
Tortuga 6 990
Total Club Man 2003 ..... 3 990
Total Club Man 2004 ..... 10 990
Traffic Giant Gold 1 990
Train Simulator 6 990
Trainz 1 990
Tropico 990
Tropico 2 - A kaló öböl ..9 990
UFO Aftermath 9 990
Unreal Tournament 2003 ..3 990
Unreal Tournam 2004 ..... 10 990
V-Rally 3 ..... 6 990
Vészhelyzet 2 ..... 2 990
Vietcong 4 990
Wanted Guns 1 990
War and Peace 2 990
Warcraft 3 ..... 4 990
Warcraft 3 Frozen Throne ..4 990
Warlords 4* 7 990
Wizardry 8 ..... 2 990
Worms 2 ..... 1 990
Worms 3D 11 990
XIII* 7 990
Zeus+Poseidon 2 990

Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél
1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18h

Előrendelési akciók!

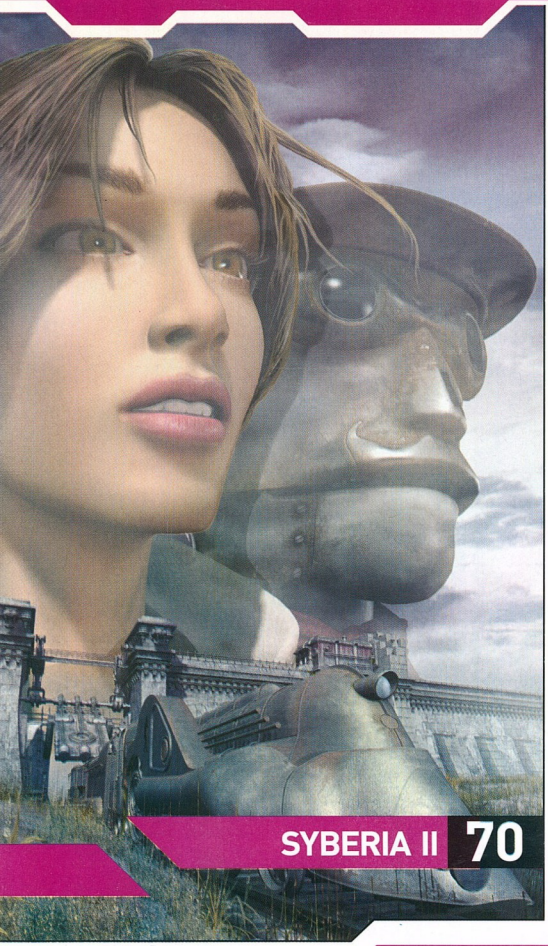
CSOMAGKÜLDÉS!
479-0933
Budapestre és vidékre is!
MÁR MÁSNAPRA!
Díja: 19 000 forint rendelésértékig 990 Ft/csomag, felette ingyenes.
GYORS + OLCSÓ

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél
1074, Budapest, VII. kerület
Dohány utca 64.
Telefon:
479-0933, 352-1250, 352-1253
Nyitva:
H-P 10-18h, Szo. 10-13h

www.galaxisnet.hu

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Harmadsan megérkezik – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD: magyar nyelvű játékok.



■ BEMUTATÓK

63 NEVEREND

A Mayhem Studios tavaly nem szerepelt túl sikeresen a Empire of Magic-kel, de ez nem szegte a kedvüket, jelen pillanatban két játékot is fejlesztenek. Az egyik a Shadow Wault, a másik pedig az enyhén Final Fantasy beütésű Neverend. A játék főhőse Agavaen, egy szárnyát vesztett tündér, akitől az emberek elhúzódnak, ezért jobb híján, hogy legalább tartozzon valahová, a tolvajok közé áll, míg egy szomorú napon meg nem öli kapitányukat, és így magára maradva, egyedül kell bejárnia Neverend mágikus világát, hogy megtalálja önmagát, azaz a benne lakozó az ősi tündért, Aurent.

64 KULT: HERETIC KINGDOMS

Egy képzeletbeli birodalomban járunk, Corwenth földjén, ahol a harc mindennapos az uralkodó, és a lázadók között. A mitológia szerint létezik egy kard, a Godslayer, mely hatalmas erőkkel bír; s ennek tulajdonosa mindent megtehet a világon, amit csak akar. Nem csoda hát, ha a hatalmért harcoló, két legnagyobb politikai erő, az elveszett kardot kutatja. És ahogy ez lenni szokott: ekkor lép a képbe az ismeretlen titán, és veszi fel a harcot a zsarnoksággal, és hozza el a világbékét.

66 DUNGEON LORDS

D.W. Bradley neve ismerősen csenghet minden megszállott CRPG-fanatikusnak. Az ő nevéhez fűződnek a legsikeresebb Wizardry-epizódok (V, VI, VII), illetve a szerepjátékos berkekben szolid elismerést kiváltó Wizards&Warriors. Legújabb játéka, a Dungeon Lords jelentősen eltér eddigi munkáitól: a piac igényeinek megfelelően tudatosan az akcióra helyezte a fő hangsúlyt, míg az RPG-elemek inkább csak némi körítést adnak a vég nélküli küzdelmekhez. Szerencsére Bradley úr azért nem tudja teljesen megtagadni önmagát, így csak kanyarított egy kis történetet a vagdalkozás köré.

■ LEÍRÁSOK

70 SYBERIA II - 94%

Megéri-e kockáztatni a hosszú évek során, kemény munkával felépített karrierünket? Vajon mennyit érhet a presztízs az emberiességgel szembeállítva? És mennyire merünk álmodni, vagy hinni az eszmékben? Véresen komoly gondolatok, melyek Kate Walker jutalomjátékával most végre ismét megelevenedhetnek a képernyőinken.

■ KALAND/RPG KRONOLÓGIA ■

■ A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS ■

- Warhammer Online — 2004/06 Sega Europe
- Kult: Heretic Kingdoms — 2004/06 Project 3
- Gooka: The Mystery of Janatris — 2004/07 TBA
- Aura: Fate of the Ages — 2004/04 Cenega
- Lula 3D — 2004/09 GDV
- Pilot Down — 2004/09 Wanadoo
- Leisure Suit Larry: MCL — 2004/09 Wanadoo
- Pirates! — 2004/10 Atari
- Fahrenheit — 2004/11 TBA
- Phase: Exodus — 2004/11TBA

■ A JELEN - MEGJELENÉSEK ■

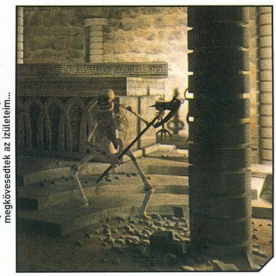
- Spells of Gold — 2004/06 Electronic Arts
- Conan: The Dark Axe — 2004/05 Cenega
- Beyond Divinity — 2004/05 Dreamcatcher
- Syberia II — 2004/05 GMX Media
- The Egyptian Prophecy — 2004/05 UbSoft
- CSI 2: Dark Motives — 2004/04 TDK Mediactive
- The Black Mirror — 2004/05 Digital Jesters
- Forever Worlds — 2004/05 Microids
- The 5th Disciple — 2004/05 Mindscape
- Harry Potter and the PoA — 2004/04 Oxygen Int.

■ A MÚLT - TOPLISTA ■

1. Runaway: A Road Adventure — GMX Media
2. Broken Sword 3: The Sleeping Dragon — THQ
3. Morrowind: fribunal — Microids
4. Syberia II. — UbSoft
5. Pirates of the Caribbean — UbSoft
6. Star Wars: Knight of the Old Republic — Activision
7. Syberia — Microids
8. Temple of Elemental Evil — Atari
9. Silent Hill 3 — Konami
10. NWN: Hordes of the UnderDark — Atari

INFO MAYHEM STUDIOS | MÉG NINCS | WWW.MAYHEM.SK | 2004 SZEPTEMBER

...és ezt nevezed te nyugalmas helynek, ahol senki sem fog zavarni bennünket?



Meddig kell még keresnem azt a nyomorult szaunát, már teljesen megkövesedtek az izületeim...

NEVEREND

A Mayhem második programja a Final Fantasy legjobb pillanatait idézi

Van pár cím, melyek miatt irigykedem a PlayStation tulajokra, és az egyik ilyen a Final Fantasy sorozat. Bár az X-2 révén úgy tűnik, csak eljut platformunkra is a japánok mesés fantasy-világa, lenne hely a piacon hasonló játékoknak. A fiatal szlovák Mayhem stúdió is hasonlóképp gondolkodott - a végeredmény nem más, mint jelen cikk tárgya.

A teljes igazsághoz az is hozzátartozik, hogy játékra még nem csapott le egy kiadó sem, és ez szerintem a Mayhem tavaly májusban megjelent, és picit megbukott, a HOMM-ra hajazó Empire of Magic-jének köszönhető. A szlovákok most két vasat tartanak a tűzben. Az egyik egy újabb TBS, ezúttal Fallout-köntösben, a Shadow Vault, melynek a Strategy First bizalmat szavazott, a másik a Neverend, amely szerintem szebb és jobb, mint az SV, de én nem értek ehhez, ezért nem alapítok játékkiadót...

A játék főhőse Agavaen, egy szárnyát vesztett tündér, akitől az emberek elhúzódnak, ezért jobb híján, hogy legalább tartozzon valahová, a tolvajok közé áll, míg egy szomorú napon meg nem öli kapitányukat, és így magára maradva, egyedül kell bejárnia Neverend mágikus világát, hogy megtalálja önmagát, azaz a benne lakozó az ősi tündért, Aurent.

Bár a sztori kötöttsége miatt induló karaktergenerálás nincs, a játék során teljesen szabad kezet kapunk Agavaen fejlesztésében, azaz a szokásos harcos, tolvaj, mágus vonalon erősíthetjük hősünket, sőt ez kétféle befejezéshez vezethet - megszülethet a jó Auren, a természet és mágia igaz lelke, vagy a gonosz és sötét angyal, aki bukása miatt bosszút áll az embereken.

A DOUBLEFORM TECHNOLÓGIA

A játékok nagy általánosságban eddig vagy valósidőben előállított környezetet, vagy előre renderelt hátereket használtak. A Doubleform a kettőt keveri. Bár a hátterek előre megrajzoltak, ezek minden esetben 3D-s formában, textúra nélkül le vannak tárolva a memóriába, így egyrészt nem kell erőmű a megjelenítéshez (mint az első esetben), másrészt a karakterek (amelyek egyébként valósidőben, valódi 3D-ben jelennek meg a színen) interaktivitása a környezettel teljes lehet (ami a második esetben nem volt lehetséges). Hogy egy példával magyarázzam: a karakter követi az előre rajzolt talaj egyenetlenségeit, animációja alkalmazkodik ahhoz (lépcsőmászás, hegynek fel, dombról le), használhat bármilyen, szintén a "festmény" elemének számító tárgyat (pl. kapcsolót, ajtót, ládát). Sőt, mivel a kép fényviszonyai külön rétegen vannak definiálva, a motor ez alapján számolja ki a karakter bevilágítását is, azaz, ha mindez jól működik, a játék a szokásos teljes 3D-s megjelenítéstől csak abban tér el, hogy sokkal szebb, gazdagabb és természetesebb az összhatás.

A stílus egyébként a megszokott vegyes köret, tehát jó adag RPG, ezt akció- és kalandelemek ízesítik, utóbbi például nem-lineáris párbeszédeket kínál kóstolásra.

Újabb két érdekes jellegzetessége a játéknak az irányítás és a megjelenítés. Előbbi szerint nem lesz szükségünk egérre. A mozgatás a kurzorgombokkal történik, egy gombbal lehet elérni a főmenüt, eggyel a különféle segédképernyőket (készlet, karakterlap, statisztika stb.), és egyetlen gombbal lehet végrehajtani az interakciókat (ajtó kinyitása, beszélgetés, tárgy felvétele) is. Ha csatára kerül a sor, az „külön történet", ekkor a különféle harci parancsok válnak elérhetővé. Az utazás egy külön 3D-s térképen történik, ha menet közben ellenségbe, NPC-be, vagy más fontos dologba botlunk, automatikusan átkerülünk az adott környezetbe.

A megjelenítés egy Doubleform névre keresztelt technológiát használ, melyet a Mayhem a pozsonyi Comenius Egyetem kutatóival közösen fejlesztett ki, és melyről külön olvashattok. Az eddig kiadott képek alapján ez jól működik, hangulatos és gyönyörű, néhol egyenesen filmszerű fantasy-világot tár elénk a játék, nekem egyedül a karakterek tűntek sutának, de ezen még lehet csiszolni. A kamera mozgása előre definiált, amivel moziszerű hatást próbálnak elérni a fejlesztők.

A szörnyek kontra főhős aspektus ismét érdekes. Az ellenség szkriptelt AI-val rendelkezik, és a játék nagyrészt hősöd harci képességének megfelelő erősségű szörnyeket penderit eléd, fenntartva egy kis lehetőséget némi kerménnyebb meglepetésre. Ám maga a környezet is befolyásolja mindezt, a jól bejárt utakon gyengébb rusnyaságokba botolhatsz, ám ha a rövidebb utat választod a rengetegen át, számolnod kell az ott vadászó rettenetekkel. A csaták speciális „arénákban" zajlanak, mely kicsit emlékeztet a TBS-játékok megvalósítására, csakhogy itt valós időben zajlik minden. A játék folyamán mind a fegyvereket, mind a mágiákat fejlesztheitjük és testre szabhatjuk, különféle kombókat hozhatunk létre, ezen lehetőségek palettája a szintlépések alkalmával bővül.

A fentiek alapján a Neverend egyrészt hiánypótló lehet, másrészt, ha jól van megfőzve, a stílus rajongói biztos örömmel fogják fogyasztani. Egyelőre szavazzunk bizalmat a szlovák projektnek, a többit meglátjuk, ha egyáltalán sikerül kiadót találni rá. Szerintem sikerülni fog...

]{redenc

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: 600 MHZ CPU, 128 MB RAM, 3D VGA 32MB
MIBEN LESZ MÁS: Final Fantasy-féle játékstílus, amiből nincs túl sok a piacon

DVD: Demó, Video, Hotfix, Képmutató, Trainer, Patch

- A képek alapján szép
- Hangulatosnak ígérkezik
- A stúdió múltja

INFO 3D PEOPLE | PROJECT 3 INTERACTIVE | HTTP://KULT.3DPEOPLE.DE/ | 2004 JÚNIUS 25

EXKLUZÍV BETA TESZT

Nem, ez nem lehet... a sárkány összekócolta a sérőm...

A zord külső sok esetben érző szívet takar. Ez természetesen nem az az eset.

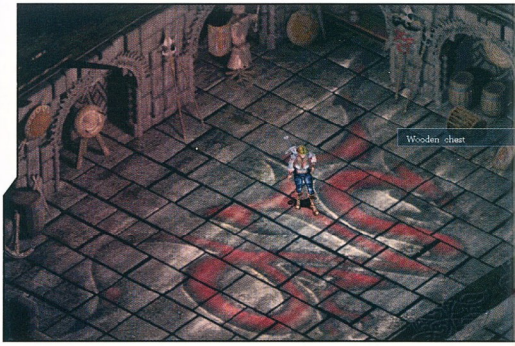
KULT: HERETIC KINGDOMS

A Diablo és a Baldur's Gate nyomdokain

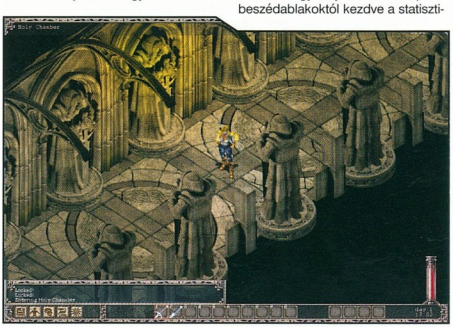
2001-et írtunk, amikor néhány szlovákiai fejlesztő úgy döntött, hogy 3D People néven saját vállalkozást alapít. Még az év nyarán elkezdik fejleszteni első, 3D-s külső nézetes RPG játékukat, melyet nemsokára rá Kultnak keresztelnek. 2003-ra fejlesztőcsapatuk létszáma a kezdeti ötről háromszorosára duzzad, és kiadójának a szebb napokat is megélt Project 3 Interactive jelentkezik. 2004-ben pedig egy magyar játékmagazin 2 oldalas bemutatót közöl a legfrissebb játszható verzió alapján.

Tulajdonképpen a bejelentése óta kísérem élénk figyelemmel, ezt az aprócska, ám annál szimpatikusabb szlovákiai fejlesztőcsapatot, mely első bejelentett játékukkal, a Kult: Heretic Kingdoms-szal azonnal belopta magát a szívembe. Azt a lelkesedést, és a játékok iránti alázatot, amit egy kezdő játékcsapat mutatni képes, igazán kevesen mondhatják el magukról a mai mogulok közül. És ez a fajta tisztelet - amit jelen pillanatban is érzek -, késztetett arra hogy fokozott figyelmet tanúsítsak a készülő program iránt. A Kult, egy nem titkoltan Diablo, Baldur's Gate határmezsgyén lavírozó izometrikus szerepjáték - azzal az apró különbséggel, hogy irányítható hadak, kasztok, és főszereplők helyett egyetlen karakterre összpontosít a történetvezetés. Ettől függetlenül rengeteg NPC (nem játékos karakter) csatlakozhat majd hozzánk, akiket ugyan irányítani nem tudunk, de mindenképpen óriási segítséget jelenthetnek a kalandozásaink során.

A játék kerettörténetét a fantasztikus minőségű rajzolt festményekből, és az alatta futó narrációból ismerhetjük meg. Más alkalommal talán háborognék egy menő átvezető-animáció miatt, de ez esetben - a körülmények ismeretében - tökéletesen elégedett vagyok a megoldással. A kézzel pingált ábrák tökéletes minőségének köszönhetően teljesen olyan érzésem volt, mint egy középkori, lovagi történet főszereplője - és nem is jártam messze az igazságtól. A dinamikus zenei aláfestés, és izgalmas kommentálás segítségével hamar megtudhatjuk a Kult alapszituációját: egy képzeletbeli birodalomban járunk, Corwenth földjén, ahol a harc mindennapos az uralkodó, és a lázadók között. A mitológia szerint létezik egy kard, a Godslayer, mely hatalmas erőkkel bír, s ennek



tulajdonosa mindent megtehet a világon, amit csak akar. Nem csoda hát, ha a hatalmért harcoló, két legnagyobb politikai erő, az elveszett kardot kutatja. És ahogy ez lenni szokott: ekkor lép a képbe az ismeretlen titán, és veszi fel a harcot a zsarnoksággal, és hozza el a világbékét. Gondolom, már kitaláltátok: ezek lennénk majd mi.



Attól függetlenül, hogy irányítható karakterünk adott, az egyéniséggenerálás megadatik számunkra - eme első képernyőn határozhatjuk meg az elsődleges, és másodlagos tulajdonságjegyeket, hiszen itt dől majd el, hogy mely frontokon lesz erős, és hol gyengébb főszereplőnk. A játék elindítása után olyan látvány fogadott, melyre legmerészebb álmaimban sem mertem volna gondolni. Ha a teljesítmény hatásfokát nézzük: 15 ember olyan szintű munkát végzett, melyet a néha dupla ekkora fejlesztőcsapatok sem képesek felmutatni. A saját kezűleg írt teljes 3D-s motor olyan mesterien és professzionálisan lett összerakva, hogy a játék lehető legapróbb részletein egy gombnyomásnyira változtathatunk. Ezt, a mellékelt pályaszerkesztőből derítettem ki, amit a megjelenés után a rajongók rendelkezésére kívánnak bocsátani. De nem csak külső editálásra, hanem akár játék közben is lehetőségünk nyílik a változtatásra: ha úgy tartja kedvünk, a párbeszédablakoktól kezdve a statisztikai képernyőn át, a gyorsmenü ablakáig mindent átvariálhatunk, átrendezhetünk, és átmozgathatunk.

Az impozánsan mobilis rendszer emellett rendkívül tradicionális is egyben, hiszen minden olyan képernyőt annak puritán valójában találhatunk benne, ahogyan az a nagy játékfejlesztők kódexében le van fektetve. Semmi vagánykodás, semmi kérkedés - egyszerűen csak teszi a dolgát, azt viszont tökéletesen.

Irányítani a szokásos metódus alapján fogjuk tudni a Kultot is: bal egérgomb a mászkálás, jobb pedig a támadás. Közelíteni, illetve távolítani az izometrikus nézeten természetesen lehetőségünk lesz - ezt az egér görgőjével vihetjük végbe. A karakter tápolását, a 12 rendelkezésre álló slotban tehetjük meg, és persze élnek a hotkey funkciók is - varázslatokra, tárgyakra, opciókra egyaránt. Külön fejezetet tesz majd ki a különböző elementálok megismerése is - minden fegyver, illetve világ felruházható egy adott elemmel, ezek kombinációja pedig további élvezeti faktorként katalizálja a játékélményt. A varázslatokkal is hasonló cipőben járunk - nem beszélve a speciális asztrálsíkról, mely a pályákat a halotti világban engedi újrajátszani nekünk.

A küldetések, és helyszínek számára nem lehet panaszunk - a kiküldött bétaverzióban 8 játszható territórium kapott helyet (rengeteg alrészre osztva), és a végleges állítólag 16-al kecsegtet majd - ez testvérek között szólva is minimum 15-20 óra játékidőt igényel. A mellékelt információs dokumentumban kutakodva egy érdekes számra bukkantam: ez pedig az alternatív befejezések száma volt. Nem is emlékszem mikor volt utoljára olyan program, ami 6 különböző végkifejlettel kényeztetett volna minket! Egyedül a még tesztelés alatt álló multiplayer rész miatt aggódom egy picit - a Diablo 2 hatalmas sikere is abban mutatkozott meg, hogy még a mai napig is emberek millióri nyomják a csatákat az interneten, s ebben a kis csapatban nem látom az esélyét egy Blizzard féle profi játékrendszer megalkotására. Persze ne nekem legyen igazam, de úgy látom, hogy azért ez még mindig az a fajta játékkategória, ahol, ha már pár százezer értékesített példány elkel, mindenki összecsapja a két kezét örömében, hiszen ha világviszonylatban nem is, de egy kezdő csapat értékét önmagában megítélve még érhetnek el kitűnő teljesítményt.

A bemutató vége felé közeledve, a Kult még egy nagyon fontos tulajdonságára szeretném felhívni a tisztelt egybegyűltek figyelmét! A tesztverzió pályái alatt olyan hangulatos, és fülbemászó dallamok szűrődtek ki a zajládából, hogy ha még botfülem lett volna, akkor is felfigyelek rá. A játékbeli eseményekhez dinamikusan igazított strófákból összesen 20 különböző számot hallhatunk a végleges változatban, az egészen rövidtől, a több perces számokig. A megjelenésre az előzetes tervek szerint idén nyáron számíthatnánk, ám nem lennék meglepve, ha ez pár hónappal kitolódna. Az alapkoncepció jó, az elért eredmények biztatónak látszanak, most már csak kemény munkával be kell fejezni azt, ami jobb esetben megalapozhatja a 3D People világhírnevét. Ha erre kevésbé is, de egy igazán élvezetes, és láthatónak komolyan vett játékra mindenképpen számíthatunk.

Bagó Péter

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII, 800 MHz, 128 MB RAM
MIBEN LESZ MÁS: Hangulatában odapörkölhet még a legnagyobbaknak is.

DVD: Demo, Video, Háttér, Kepmutato, Trainer, Patch

- + Gyönyörű 3D grafika
- − Egyetlen hős
- − Kidolgozatlan multimód

INFO HEURISTIC PARK | DREAMCATCHER | HTTP://WWW.DUNGEONLORDSGAME.COM/ | MÉG NEM TUDNI

EXKLUZÍV BETA TESZT

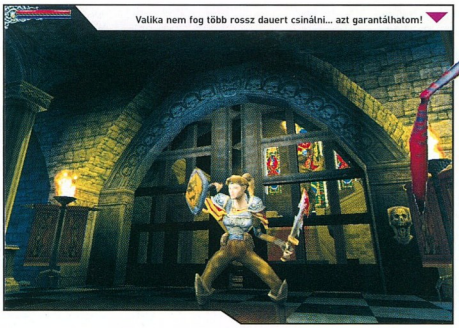
Nem lehetne inkább, hogy letegyük a fegyvereinket és megbeszéljük az érzéseinket?

Opsz! Fogalmazzunk úgy, hogy rossz napja van az ürgének...

DUNGEON LORDS

Davenmor királyságában belviszályok kezdődtek

Egyesek azt mondják, PC-re nem jelenik meg más, csak FPS és RTS, de az aztán dögivel. Egyet tudok érteni ezzel a kijelentéssel, bár én még idevenném még a hack'n'slash RPG-szerűségeket is - az utóbbi idők terméséből elég csak a Sacredre vagy a Wars & Warriorsra gondolni. Jelen cikkünk tárgya illeszkedik ebbe a trendbe, szintén ez utóbbi kategóriát erősítve.



Valika nem fog több rossz dauert csinálni... azt garantálhatom!

D.W. Bradley neve ismerősen csenghet minden megszállott CRPG-fanatikusnak. Az ő nevéhez fűződnek a legsikeresebb Wizardry-epizódok (V, VI, VII), illetve a szerepjátékos berkekben szolid elismerést kiváltó Wizards&Warriors. Legújabb játéka, a Dungeon Lords jelentősen eltér eddigi munkáitól: a piac igényeinek megfelelően tudatosan az akcióra helyezte a fő hangsúlyt, míg az RPG-elemek inkább csak némi körítést adnak a vég nélküli küzdelmekhez.

Kicsit sajnálom, hogy mostanában mindenki a könnyebb utat választja. Igaz ugyan, hogy egy valódi, összetett, történetorientált CRPG megírása jóval komolyabb és kreatívabb feladat, mint egy Diablo-klón összehozása, de hogy a befektetett munka meghozza a jutalmát, azt már a Fallout- és Baldur's Gate sorozatok is bebizonyították. Szerencsére Bradley úr azért nem tudja teljesen megtagadni önmagát, így csak kanyarított egy kis történetet a vagdalkozás köré.

A MESE

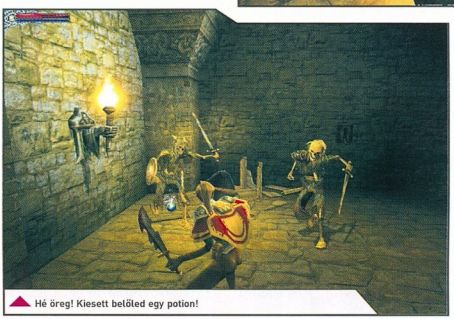
A játék egy klasszikus fantasy világban, Davenmor királyságában játszódik. Többékevésbé jól megférnek itt egymás mellett a keleti erdőkben élő elfek, az északi hegyek lakói, a törpék, na és a birodalom szívében székelő emberek. A bajok akkor kezdődnek, mikor a mágusok tanácsának titkos összeesküvése nyomán meggyilkolják a nagy varázslót, Galdrynt. Ugyanis nem csak Davenmor urának igaz barátja volt ő, de a királyság fő védelmezője is egyben. Az ő ereje nélkül az uradalom védtelen ősi ellensége, Lord Barrowgrim támadása ellen. Hogy országát mentse, Lord Davenmor lánya kezét ígéri a

hódítónak. Apró kellemetlenség, hogy az ifjú hőlgy szíve apja testőrségének egyik kapitányáért dobog. Nó problémó, gondolja a király, s bezáratja egy távoli börtönbe a derék katonát, elkerülendő a további gondokat. Az igazi bajok azonban csak most kezdődnek: a királylány titokzatos körülmények között eltűnik! Lord Barrowgrim árulást sejt, s féktelen haragjában háborút indít a Davenmor királysága ellen. Mellette állnak a mágusok tanácsának összeesküvői is, így mindenféle-fajta szörnyűséges teremtmények lepik el a vidék erdeit, várromjait és kastélyait. Ebbe a kaotikus viszályba csöppenünk bele, bár hogy pontosan mi módon, az egyelőre rejtély. Mindenesetre sejthető, hogy a végjátszás során minden árulásra, cselszövésre és összeesküvésre fény derül, a gonosz elnyeri méltó büntetését, és talán a szerelmesek is egymáséi lesznek.

KARAKTERGENERÁLÁS

Bár az általam tesztelt bétaverzióban csak egy előre elkészített elf nővel lehetett kalandozni, azért pár infót sikerült összegyűjtenem, illetve kitapasztalnom a játék szereplőinek megalkotásáról. Többes számot használtam volna? Nos, ez csak a multiplayer játék esetén helytálló, az egyjátékos módban ugyanis nem egy partit, csupán egyetlen karaktert kell irányítanunk. Először is meghatározhatjuk hősünk faji és nemi hovatartozását. Utóbbi a mai emancipációs időkben nem jelenthet a látványon túl minőségi eltérést, de mivel a törpék és az elfek érdekvédelmi szervezetei még nem tiltakoztak, a faj kiválasztása már kihat a játékmenetre. Emberként kiegyensúlyozott szellemi és fizikai erő birtokába jutunk, mellyel akár harcosként, akár varázshasználóként jól elboldogulhatunk. A humán mágia elsősorban az elementális bűvigékre (úgymint tűz, villám, stb.) koncentrál. Az életerőpontok száma közepes a többi néphez képest. A törpék kemények, mint a kő, amivel dolgoznak, így az ő HP-juk alapból a legmagasabb. Kiváló harcos válhat belőlük, ráadásul ellenállóak a mágiával szemben, és a Rúnavarázslatokat magas szinten űzik.

Az elfek kevésbé bírják a gyűrődést, ám sérülékenységüket magas szintű gyógyító- és védelmező mágiával ellensúlyozzák. Nem túl erősek, de ügyességük és gyorsaságuk révén mégis megállják helyüket a közelharcban is, emellett legendásan kiváló íjászok kerülnek ki közülük. Végső soron úgy tűnik, a faj kiválasztása nagyrészt személyes szimpátián múlik, hiszen mindhárom jól játszható akár a varázslást, akár a kaszabolást kívánjuk előtérbe helyezni.
A karakterosztályokról egyelőre nem sok derült ki, ám úgy tűnik, alapvetően a harcos-mágus a két jellemző irányvonal. Később lehet specializálódni egy komplex fejlődési fa alapján, így egyedi, osztályspecifikus képességeket tanulhatunk meg. Szerencsére ezzel nem vágjuk el magunkat a más fejlődési utakhoz tartozó skillektől sem, ám azokat nehezebben, és alacsonyabb szinten tudjuk csak elsajátítani.



Hé öreg! Kiesett belőled egy potion!

Bárhogy is döntünk, karakterünket hat alaptulajdonság fogja jellemezni. Az erő (strength) elsősorban a harcban fontos, különösen, ha súlyosabb fegyvereket kívánunk forgatni. Az intellect ellenben szellemi képességeink mutatója, főként a mágiahasználóknak kell magas értékkel rendelkezniük. A dexterity emberünk ügyességét jelzi, ami támadásainak pontosságában mutatkozik meg. Hiába azonban a legpontosabb csapás is, ha az nem elég gyors - ezért fontos a magas fürgeség (agility) érték. Életerőnket, ellenálló képességünket a vitality határozza meg. Végül van még egy honor tulajdonság is, melynek mibenlétéről az eddigi infók alapján csak találgatni tudok: talán elismertségünk mértéke lehet.

KÉPZETTSÉGEK

Kalandozásaink során a legyőzött ellenfelek és végrehajtott küldetések után tapasztalati pontokkal gazdagodunk, s így előbb vagy utóbb szintet lépünk. Ilyen alkalmakkor alaptulajdonságaink mellett képzettségeinket (skill) is magasabb szintre fejleszthetjük. Utóbbiak hat főbb csoportba sorolhatók, nézzük most meg ezeket részletesen:

Weapons

Ide tartoznak a fegyveres képzettségek, lebontva méret és típus szerint. Külön kell tehát gyúrnunk könnyű és nehéz kardokra, dárdákra, szekercékre vagy éppen távolsági fegyverekre. Mivel a karakterlapon látható kis ikonok jelentése egyértelmű, ezek részletezésével most nem untatlak titeket.

Defense

A különféle páncélzatok és pajzsok viseléséhez szükséges skilleket találjuk itt. Ha nem elég magas a pontszámunk például a nehézvértekhez, egy ilyen viselése jelentősen lelassítja karakterünket, illetve kevesebb védelmet fog nyújtani, mint várnánk. Szintén nem túl bonyolult rájönni a kis képecskék jelentésére, tehát ugorjunk!

General

Általános képességek, úgymint: Athletic: futógyorsaságunkat és ugrásaink magasságát-hosszát befolyásolja. Bár nincs túl sok ügyességi, ugrálós feladat a játékban, helyenként azért nagyon jól jöhet. Bargain: diszkont áron vásárolhatunk a boltokban, illetve titkos információkat szedhetünk ki az NPC-kből magas érték mellett. Repair: törött fegyvereinket, felsze-

WIZARDS&WARRIORS

2000 őszén jelent meg Bradley legutóbbi játéka, amely egyértelműen a klasszikus RPG-sorozatok (Bard's Tale, Dungeon Master) mintájára készült. A teljes 3D-ben pompázó fantasy-világ felderítése bőven 100 óra feletti játékidőt vett igénybe, ám a játék mégsem aratott osztatlan sikert. Elsősorban a grafikai hibáknak, a kezelés nehézségének és néhány játékmenetbeli bakinak köszönhetően a Wizards&Warriors megosztotta a kritikusokat és a játékosokat egyaránt. Néhányan nem tudták magukat túltenni az idegesítő problémákon, ám akiknek ez sikerült, azok visszakaphattak valamit a régi, keményvonalas szerepjátékok hangulatából. Akinek tetszik a Dungeon Lords, és nem riad vissza a kicsit mélyebb játékmenettől sem, az ezzel is tehet egy próbát: a hangulat hasonló, és ma már budget áron szerezhető be a game - ha kapható még valahol.

WIZARDRY 5-6-7

Bradley ezzel a három játékkal örökre beírta magát a játékfejlesztők nagykönyvébe - méghozzá arany betűkkel, tenné hozzá minden "öreg motoros" RPG-rajongó. Az ősidőkbe nyúló sorozat ezekkel a részekkel érte el sikereinek csúcsát. Megvolt bennük minden, amire egy ilyen játékban szükség van: végtelen dungeonok, kiváló játékrendszer a karakteralkotástól kezdve a partymenedzselésen át egészen a harcok és mágia kezeléséig, emellett változatos ellenségek, rengeteg összegyűjthető kincs és varázstárgy vártak a bátor kalandozókra. A grafikára sem lehetett panasz, de ami igazán nyerővé tette a játékokat, az a mai szemmel nézve elképesztően hosszú játékidő. A hetedik rész kiemelkedett ebből a szempontból is, teljes végigjátszása hónapokat vett igénybe az edzettebb kalandozók számára is. A sorozat legutóbbi, nyolcadik epizódját már Bradley nélkül fejlesztette a Sirtech. Bár a játék nem lett kifejezetten rossz, talán nem véletlen, hogy mindmáig a Wizardry VII-et tartják etalonnak a rajongók.

reléseinket tudjuk megszerelni, ha kellő jártassággal rendelkezünk ebben a képzettségben.

Magic

Varázslói képzettségek gyűjteménye. A Dungeon Lords világában a mágiának négy iskolája van, ám a felosztás eltér az eddig megszokottaktól. Minden típushoz külön skill tartozik, vegyük most sorra ezeket:
Elemental: a természet erőire épülő bűvigék, úgymint tűzgolyó, villám és egyéb nyalánkságok.
Divine: a védelmező és gyógyító mágiák tartoznak ide, mint a varázspáncél, vagy az életerő-regenerálás.
Nether: itt található az egyik leghasznosabb spell, a szövetségesek megidézése. Nincs is jobb, mint biztos távolból szemlélni, ahogy segítőink elbánnak a ránk támadó szörnyekkel! A különféle átkokat is ebbe a kategóriába sorolták be a készítők.
Rune: ha jól sejtem, a rúnavarázslatok elnevezés mindenféle ráolvasásokat takar, melyekkel fegyvereink erejét növelhetjük meg korlátozott ideig.

A varázs-skillek közé tartoznak még az ellenséges spellek elhárításához nélkülözhetetlen képzettségek is:
Resist Magic: általános védettség a különféle rontások, átkok ellen.
Resist Elements: a különféle elementális mágiák ellen nyújt védelmet.
Resist Petrification: igen kínos tud lenni, ha a csata közben kővé dermed a kalandozó, védtelenné válva az ellenség csapásaival szemben. Hogy az efféle kellemetlenségeket elkerüljük, ne sajnáljuk a pontokat erre a képzettségre.
Resist Poison: a mérgekkel szembeni ellenállóképességet mutatja.

Thief

Minden RPG kihagyhatatlan szereplői, és egyben a party-k igen hasznos tagjai a tolvajok. Most csapat híján egy szem hősünknek kell elsajátítani az ilyen irányú képzettségeket is:

Scout: a közelben lévő szörnyek, illetve titkos szobák fedezhetők fel vele.

Pick Locks: a zárak feltörésének művészete.
Detect Trap: minden dungeon hacker rémálmai a trükkös és halálos csapdák, ám ezzel a skillel idejekorán felfedezhetjük azokat.
Disarm Trap: ...és ha már felfedeztük, azon nyomban hatástalaníthatjuk is őket ennek a képzettségnek a birtokában.
Sneak: azt mutatja, milyen eséllyel tudunk észrevétlenül ellopózni az ellenséges teremtmények mellett.
Identify: nem minden tárgyat tudunk rögtön használatba venni, némelyik azonosítás ugyanis komoly szaktudást igényel. Ennek szintjét mutatja ez a skill.

Backstab: a hátbaszúrás és egyéb piszkos trükkök elmaradhatatlan kellékei egy igazi tolvaj arzenáljának.

Diabolic

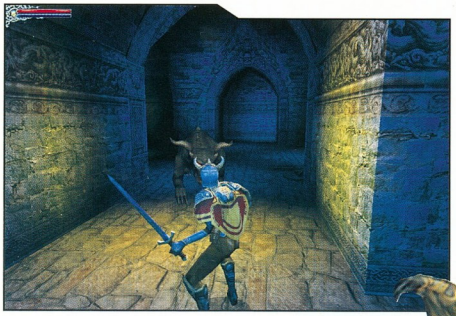
Itt találhatók az igazán halálos, mondhatni ördögi skillek, nem csoda hát, hogy ez a csoport lett személyes kedvencem. Ha elolvastátok az alábbi kis listát, szerintem ti is egyet fogtok érteni velem:

Inflict Wounds: milyen eséllyel tudjunk a csatában vérző sebet ejteni ellenfelünkön. Amellett, hogy meggyorsítja az ellen kimúlását, látványnak sem utolsó!

Crushing Blow: magas érték esetén földre küldhetjük az ellenséget, igen komoly sebzést is okozva persze.
Critical Strike: ölés egyetlen csapással, minden harcos vágyálma. Fejlesszük ezt a skillünket, és az álom valóra válik.
Spellfire: extra sebzés adódik a varázs alapú támadásokhoz eme képzettség révén.
Drain Life: támadó mágiáink hatására életerőt szívhatunk el ellenségeinktől: ami tőlük lejön, annak egy részét mi kapjuk meg. A HP tehát nem vész el, csak átalakul.
Ninjutsu: a halálosan kemény ütések és rúgások művészete, a pusztakezes harc kedvelőinek érdemes rágyúrni.

KEZELÉS

Ennyi ismerkedés után végre neki is vághatunk a kalandoknak. Mint a képeken is látszik, a játék háromdimenziós megjelenítést használ, hősünket pedig harmadik személyű nézetből irányíthatjuk. Alapvetően az egeret használjuk forgalásra és nézelődésre, mozogni pedig a billentyűzettel fogunk. A jól megszokott „WSAD" kiosztás szerint mehetünk előre-hátra, illetve oldalazhatunk. Az Space szolgál ugrásra, illetve ezzel tudunk megkapaszkodni a peremeken is, a'la Prince of Persia. A Tab az inventory-t, a C a karakterlapot, az E pedig a varázslatok gyorsmenüjét hívja elő. Miközben ezeket böngésszük, a játék áll (legalábbis egyjátékos módban), noha egyébiránt a harcok teljesen valós időben zajlanak. A kezünkben lévő fegyvert a bal egérgomb lenyomásával vehetjük használatba. A WSAD billentyűkkel különféle támadási módokat hívhatunk elő:
W + bal klikk: szúrás, ami kevesebbet sebez, de nagyobb a hatótávolsága.
A/D + bal klikk: oldalvágás, normál sebzésért.
S + bal klikk: fej fölötti csapás, amellyel hátratántoríthatjuk az áldozatot, illetve repülő lények ellen is jól jöhet.



Space + bal klikk: fej fölötti vágás ugrással kombinálva, nagy sebzést okoz, de nehéz pontosan kivitelezni.
A jobb egérgomb védekezésre szolgál, főleg, ha van nálunk pajzs. Miközben nyomva tartjuk, csak hátrálni tudunk. Használhatunk még távolsági fegyvereket (íj, shuriken) is, bár általában nem könnyű távol maradni az ellenségektől, azért a harc kezdetén megsorozhatjuk őket. Bár az általam tesztelt verzióban az inventory kapacitása nem volt korlátozott, egyszerre csak két fegyvert használhatunk: egy elsődleges közelharcit, illetve a másodlagos slotba helyezett távolságit, melyek között a Q-val lehet váltani. D.W. Bradley előzetesen változatos real-time küzdelmeket ígért, ám ehhez csak részben tartotta magát. Az ellenfelek mutatnak ugyan némi, a „megyek és ütök" scripten túlmutató mesterséges intelligenciát, de ezzel együtt sem a nevezhetők a harc virtuózainak. Ami még szomorúbb, ez hősünkről is elmondható: a beígért kombó-rendszerből én szinte semmit nem vettem észre, a közelharc irányítását pedig nem érzem elég intuitívnak. Ilyen szempontból még mindig a három éves Blade of Darkness a nyerő, ami nem túl hízelgő korunk játékfejlesztőire nézve…
A harcokban nagy segítségünkre lehetnek a különféle bűvigék, melyeket varázskönyvek formájában szólíthatunk magunkhoz. Az E-vel előhívható gyorsmenüben válogathatunk a spellek között, és itt található az életfontosságú gyógyitalkészlet is. A kiválasztott varázst a bal egérgombbal süthetjük el, amíg csak el nem fogynak a könyveink. Minden mágia korlátozott ideig tart, megidézett segítőink éppúgy eltűnnek egy idő után, mint fegyvereinkről a sebzésnövelő ráolvasások. Összességében egész jól kezelhető játék lett ez a Dungeon Lords, egyetlen idegesítő hibával találkoztam a kezelésben: minden egyes ellenfeleink által elejtett, vagy szétvert dobozból, kincsesládából származó tárgyat egyesével kell felvennünk a Shift gomb nyomogatásával. Bízom benne, hogy a végleges változatig ezen javítanak a készítők.

AMI A SZEMNEK JÁR

A játék grafikai szempontból kissé vegyes képet mutat. Kezdjük talán a karakterekkel: ezek egész jól néznek ki, a poligonszám megfelelő, a textúrák pedig szépek. Az ellenfelekné még az animáció is megfelelő, ám ami egy 10 másodperc alatt levágandó csontváznak elég, az igen kevés a végigjátszás során végig szem előtt lévő hősünknek. Elég darabosnak éreztem a főszereplő mozgását, néhány esetben pedig - ugrásoknál, illetve a platformokra felkapaszkodásnál - kifejezetten nyomi az animáció. Nagyon tetszett viszont, hogy a különféle páncélokkal és fegyverekkel teljesen átalakíthatjuk emberünk (…elfünk, törpénk) kinézetét, valamint hogy a kilőtt nyílvesszők benne maradnak az ellenfelek testében, vagy éppen pajzsában.
A helyszínek szintén változatos képet mutatnak, mármint minőségüket tekintve. Vannak igazán szépen kidolgozott részek, ám sokszor rendkívül unalmas, ráadásul kevéssé kidolgozott egyen folyosókon kell bolyonganunk. A falak borítása általában igen szép, de az esetleg összetörhető, de legalábbis hangulatfokozó tereptárgyakat igencsak hiányoltam - a szétverhető ládák nem túl fantáziadúsak. Általában jellemző a helyszínekre a sötétség, ám karakterünket legalább némi derengés veszi körül. A fa- együtt ezek a grafika leglátványosabb elemei.
A játék általam tesztelt változatában még nem volt teljes a zenei paletta, de az eddig hallottak alapján elmondhatom: igen atmoszférikus, hangulatos muzsikákat kapunk, melyek ha nem is követik egészen a szokásos sémákat, mégis jól illeszkednek a Dungeon Lords világához. A hangok már kevésbé győztek meg, de úgy érzem, ezen a téren még lehet változás a végleges verzióig.

KINEK AJÁNLOM?

Habár ez egy akció-orientált játék, azért lesz némi interakció az NPC-kkel is. Állítólag mélyik még csatlakozik is hozzánk egy-egy quest erejéig, de alapvetően magányos dungeon hackről lesz szó. A helyszínek mutatnak némi változatosságot, a szokásos erdő-kastély-bánya sémákon túl még más létsíkokra is átjuthatunk. Ellenfelekből rengeteg féle van, a legapróbbaktól a szokásos csontvázakon-múmiákon át egészen az óriás szörnyekig, illetve repkedő vagy távolból támadó rémségekig. A Diablo fan-ek tehát mindenképpen megtalálhatják számításaikat a Dungeon Lordssal, de a mai RPG-insége időkben a számítógépes szerepjátékok kedvelői is jól elszórakozhatnak majd vele. Igazi móka a nyolc személyes multiplayer mód lehet, de sajnos ezt még nem lehetett kipróbálni. Ha a végleges verzió időben megjelenik, a nyári uborkaszezon egyik kellemes meglepetése lehet D.W. Bradley új játéka.

Immortal

Nagyon elkeskenyedett az arcod barátom... Mondd, mi bánt?

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIV-1GHz, 128MB RAM, Geforce2 64MB szintű videokártya, 400MB HDD
MIBEN LESZ MÁS: Igazi „Bradley-s" hangulat

DVD: Demo, Video, Játék, Képmutató, Trainer, Patch

- Kellemes grafika
- Sokféle ellenség és tárgy
- Az animáció nem tökéletes

INFO MICROIDS | MC2 | HTTP://WWW.SYBERIA2.INFO/ | ÁRA: NEM ISMERT

Érdekes az előző részben, még nem találták fel ezt a mókusokkal hajtott járgányt...

Kate Walker bemutatta az őszi és a téli kollekciót az összegyűlt érdeklődőknek...

SYBERIA II

Kate Walker kalandjai folytatódnak

Jó pár éve tart már az a tendencia, mely miatt mi, kalandjátékosok szenvedünk a legjobban. Hiszen szeretett játékstílusunk ha kihalófélben nincs is, de igencsak sanyarú sorsa jutott. Az utóbbi pár esztendőben a kiéheztetett rajongóknak olyan átmeneti szükségmegoldásokra kellett fanyalodniuk, amelyek éhségüket enyhíthették ugyan, de jóllakni biztosan nem tudtak tőle. Mert egy dolog a játékkészítés, és más, amikor ugyanez lélekkel és hozzáértéssel is társul. A 2002-ben debütált Syberia azonban olyan értékeket hordozott magában, melyek mellett nem lehetett szó nélkül elmenni. Egy csapásra begyűjtötte a játékostársadalom és a „szakma" elismerését is - tegyük hozzá gyorsan: abszolút megérdemelten. Így hát nem meglepő, hogy a bejelentés óta fokozott figyelem kíséri a Syberia II sorsát is ... a lap aljára pillantva azonban már kikövetkeztethető a végeredmény - a Syberia II jött, látott és győzött. Hogy mindez milyen környezetben s hogyan történt - az az alábbi két oldal végigolvasása során kiderül.

Először is elevenítsük fel egy kicsit a két évvel ezelőtt történteket, és az újonnan kalandjátékosokká avanzsáltak kedvéért lássuk a Syberia II előzményeit! A főhősnő, Kate Walker, egy New York-i ügyvédi iroda lelkes és igen hasznos munkaereje. Mint a Marson & Lormont cég megbecsült és elismert bojtárja érkezik a francia hegyek lábánál fekvő Valadilene városába, hogy nyélbe üssön egy problémamentesnek ígérkező adásvételi szerződést. Mint ahogyan az esetek 99.9%-ában lenni szokott, a rutinfeladatnak induló ügyek lesznek a legszövevényesebbek - s hát ez ezúttal sincs másképp. A gyár frissen elhalálozott tulajdonosa révén annak régen elveszettnek hitt öccséhez kerül a tulajdonjog, s aláírása nélkül nem érvényesíthető az amerikai befektető által kínált szerződés. A feladat tehát adott: felkutatni Hans Voralberget, és aláírásával szentesíteni a családja által több száz éve alapított játékgyár értékesítését az amerikai tőke irányában. A történet ismét nem várt fordulatot vesz: Kate egy hirtelen ötlettől vezéreltetve, hátrahagyva családját, barátait és a munkáját a végső napjait élő Hanshoz csatlakozik, hogy álmai beteljesítésében segítse őt. A Syberia tehát korántsem tekinthető a kalandjátékok vicces és karikaturista műfajdarabjának - sokkal inkább hajaz az elgondolkodtató művészfilmek hangulatára, azok keserédes világára, a bóvlival szembeni fellépésére. A játék elgondolkodtató eposza annak, mennyire merjük felvállalni saját magunkat, és mikor jön el az a pillanat, hogy alkuk nélkül az álmainkért éljünk. Akik szeretik a Verne Gyula által megálmodott, kissé utópisztikus világokat - azok a Syberia képében tökéletes történetre találtathatnak.

Mivel az első rész fejlesztése közben felmerülő problémák túlnőttek az ésszerűség (és ezen belül a tervezett költségvetés) határain, így a kiadó Microids úgy határozott, hogy két részben fogja kiadni Kate Walker történetét. A folytatás fonalát tehát onnan vehetjük fel, ahol az cirka két éve abbamaradt: egy vonaton zötykölődve a misztikus Syberia irányában. Amikor megérkezett a program a szerkesztőségünkbe, gyermeki örömmel azonnal magamnak követeltem őt - azonban arra még jómagam sem számítottam, hogy alig 24 óra múltán, már túl is leszek életem kalandján. A Syberia II legnagyobb hibája rögtön a fenti számban meg is mutatkozik: a mindösszesen egy napot igénylő végigjátszás az én igényeimnek nem volt elegendő. Ezzel egyébiránt még az első részt is alulmúlja - hiszen egészen pontosan fele annyi időt fog elrabolni az életünkből, mint azt az eredeti tette. Ezt ellensúlyozandó rengeteg újítás került a programba - akiknek volt szerencséjük a 2003/4-es számunkhoz, az abban közölt interjú alapján már várhatták a grafikát és a játékmenetet újító változásokat, amelyeket - a készítők dicséretére legyen mondva - mind egy szálig be is tartottak. A kivonatos lista, melyet a fejlesztés legelején fektettek le a montreali Microids fejlesztőbázisán így hangzott: fejlettebb átvezető animációk, kidolgozottabb grafikai megjelenítés, élettelibb szereplők, dialógus-centrikus játékmenet. A legnagyobb ámulatomra az összes olyan funkció belekerült a játékba, amelyet előtte hivatalosan is bejelentettek, és nem sumákoltak, nem módosítottak - a játék mindent tud, amit tudnia kell! Az előre renderelt átvezető animációk minősége szemet gyönyörködtetőre sikeredett - ég és föld a két rész közötti különbség -, és ráadásul lépten-nyomon ápróbb mozibejátszásokkal kényeztet a játék (a hosszabb lélegzetvételű filmekről már nem is szólva). Az első rész nagy hibáját - hogy nem tükröződnek a karakterek a háttéren, illetve túlságosan statikusak voltak a helyszínek - itt egy huszárvágással megszüntették: sűrű pelyhű hóesés, valós idejű árnyékolás, totális tükröződésű pocsolyák fogadnak, egyszerűen káprázatos a megteremtett látványvilág! És talán a helyszínek is sokkal részletgazdagabbak, megkockáztatom: jobban felépítettek és kidolgozottabbak lettek.

Ennyit a tényekről, most pedig nézzük, hogy mit éreztem azután, amikor egyetlen nap után megláttam a végfőcímet. A Syberia II egy letisztult játék. A készítői tökéletesen tudták, hogy mit akarnak, és ez meg is látszik a végleges terméken. Logikusan felépített küldetések, ésszerűen nehéz, kitalálható logikai feladványok, életteli, karakteres szereplők. Amit azonban hiányoltam belőle, az a részletesebb karakterkifejtés - az első részhez képest sokkal kevesebb az egyéniség, és talán túlságosan is egyedül maradtunk a tundrán - még ha ennek így is kellett történnie. Jópofa ötlet volt ugyan az apró háziállat, a Youki bevezetése, aki bár semmiféle segítséggel nem lesz továbbhaladásunkra, de mégis valamiféle emocionális tényezőként igyekszik tartani bennünk a lelket Syberiához közeledve. Én azonban megkockáztattam volna egy második szereplő bevezetését, akit akár csak percekre irányítva, de kizökkenhettünk volna Kate Walker világából. Az érzelemmentes Oscar és az álmait kergető Hans mellett felüdülés lett volna szintén örömteli változás, hogy az előző részhez képest rengeteget javult a főhősnő vizuális megjelenítése - az akkor kifogásolt életlen, és alacsony poligonszámú változat a Syberia II-ben tökéletesre érett. A történet során felbukkanó karakterek és megoldandó feladványok pedig ezúttal szorosabban kapcsolódnak egymáshoz - ezáltal az ígért interaktivitás is teljesül.

Lehet, hogy a Perimeter méhecskéi is innen jöttek elő?

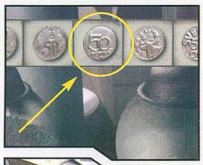
akár a nyomunkban lihegő Cantin, akár más szereplő irányítása, de ennek ellenére csakis elismerően tudok nyilatkozni a történetben bekövetkező csavarokról, és arról a lélegzetelállító utazásról, mely a legendabeli Syberiába irányul. A befejezés ugyan nem lett teljes, mert Kate Walker jövőjére vonatkozólag nem leszünk okosabbak, de a készítők szerint nem lesz Syberia III. Az, hogy Kate más játékban, más történetben visszatérhet jelen pillanatban még erősen a jövő zenéje... A szinkronhangok ezúttal minden elismerést megérdemelnek, és ezzel nagyjából végére is értünk két oldalas jellemzésünknek, úgyhogy már csak az egymondatos értékelés maradt hátra!

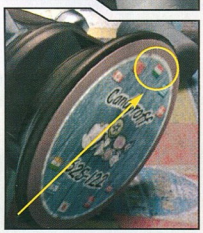
Mivel az utóbbi időben sajnálatosan kevés olyan program jelenik meg, melyeken ennyire érződne az a hozzáértés, amellyel a készítők viszonyulnak a termékükhöz; a kedvező végeredményt tekintve mindenkinek szívből ajánlom a beszerzését!

Bagó Péter

A MAGYAR SZÁL

2003/4-es számunkban számoltunk be a Splinter Cell nevű - szintén montreali, ámbátor Ubi Soft - fejlesztésről, ahol a kuriózumot a benne található magyar illetőségű csatornafedél jelentette. A Syberia II sem szűkölködött meglepetésekben, hiszen a cikkíró elkerekedett szemeit elősegítő mozzanatot ezúttal egy hamisítatlan 50 forintos pénzérme szolgáltatta. A jelenség csak annyiban meglepő, hogy sok más, kelet-európai fémpénz között a magyar ékesség is helyet kapott a játék elején található logikai feladatban. Ha azt nézzük azonban, hogy hány hetet, illetve hónapot töltöttek régiónk feltérképezésével a Syberia készítői, mindjárt választ kaphatunk kérdésünkre... A szemfülesebbek még egy magyar zászlót is találhatnak az összetört cukorkaautomata alsó karimáján.





MINIMUM CONFIG: 350 Mhz, 64 MB RAM, 400 MB HDD, 16 MB VGA, 16X CD-ROM
KELLEMETLEN KÉRDÉS: ???

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | SYBERIA - **88%** | RUNAWAY - **92%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **10** ÓRA

- + Álomszép megjelenítés
- + Kellemes hangzásvilág
- − Rövid játékidő
- − Kevés karakter
- − A sztori befejezetlen

94%

FLAT-OUT 73

BEMUTATÓK

73 FLAT-OUT

Ez év elején érkeztek meg az első igazán ütős Flatout képek egy elegáns tízer társaságában. Az első benyomásunk az volt, hogy a BugBear-es srácok valószínűleg alapul vették a Rally Trophy motorját, hozzáadtak egy adaggal napjaink grafikai újításaiból, hogy minden tekintetben megfeleljen az elvárásoknak, majd újrarítták a sokat kritizált törésmodellt, és bónuszként az egészet megfejelték még egy olyan világgal, ahol nem csak az autónk szimulációja, hanem a környezeté is rendkívül fontos.

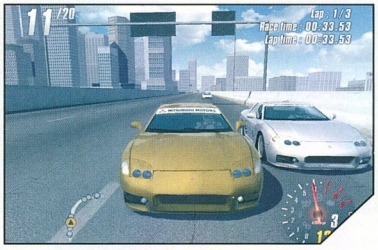
LEÍRÁSOK

74 UEFA EURO 2004 - 80%

A szokásos ősz környéki Fifa megjelenés még jócskán odébb van, ám az Electonic Arts nem hagyta kihasználatlanul az adódó lehetőségeket, és meglepett minket a közelgő portugáliai EB hivatalos játékával. A játékban mind az 51 európai válogatott megtalálható, így akár a selejtezőktől kezdve újrajátszhatjuk a teljes sorozatot.

76 TOCA RACE DRIVER 2 - 97%

Ritka, hogy egymás után két számunkban is írjunk egy játékról. Az előző számunkban már írtunk egy bemutatót a Race Driver 2-ről, de időközben megérkezett a végleges program, és nem hagyhattuk ki, hogy egy szép, részletes tesztet készítsünk. Nagy öröm, hogy a Codemasters aktivizálta magát, rég nem volt ennyire jó hónapja a versenyprogramok rajongóinak.



78 COLIN MCRAE RALLY 04 - 90%

A Colin McRae Rally széria első része megjelenésekor, 1998-ban egy csapásra sokak kedvence lett, elsősorban a profi autó-szimulációjának és megnyerő pályatervezésének köszönhetően, kiérdemelve a kilencvenes évek legjobb raliszimulátora megtisztelő címet. Ha PC-s raliszimulátor, akkor CMR, vallották sokan egészen 2003. év elejéig, amikor megjelent a széria sorban harmadik része. A Codemasters-től eleddig szokatlan módon a játékprogram folytatása gyengére sikerült, ám most itt a folytatás, ami talán kiköszörülheti a sorozat hírnevén esett csorbát.

SZIMULÁTOR/SPORT KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Train Simulator 2 — TBA
- Flat-Out — TBA
- Silent Hunter III — TBA
- Combat Flight Simulator 4 — TBA
- Knight Rider 2. — 2004/11 TBA
- Miami Vice — 2004/11 TBA
- Championship Manager 5 — 2004/09 Microsoft
- Football Manager 2005 — 2004/09 Eidos
- Xpand Rally — 2004/09 Empire Int.
- Juiced — 2004/09 UbiSoft

A JELEN - MEGJELENÉSEK

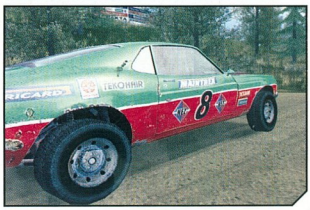
- Colin McRae Rally 04 — 2004/04 Codemasters
- Toca Race Driver 2 — 2004/04 Codemasters
- Uefa Euro 2004 — 2004/05 Electronic Arts
- MVP Baseball — 2004/04 Electronic Arts
- Fair Strike — 2004/06 TBA
- Richard Burns Rally — 2004/06 SCi
- Mashed — 2004/06 Empire Int.

A MÚLT - TOPLISTA

1. Need For Speed: Underground — Electronic Arts
2. Pro Evolution Soccer — Konami
3. Fifa Soccer 2004 — Electronic Arts
4. Freelancer — Microsoft
5. NHL 2004 — Electronic Arts
6. Lock On: Modern Air Combat — Electronic Arts
7. Colin McRae Rally 04 — Codemasters
8. NBA Live 2004 — Electronic Arts
9. Toca Race Driver 2 — Codemasters
10. NHL 2004 — Electronic Arts

INFO BUGBEAR ENTERTAINMENT | EMPIRE INTERACTIVE | WWW.BUGBEAR.FI/FLATOUT.HTM | 2004. ŐSZE

Mire szélválogatjuk, hogy melyik alkatrész melyik kocsihoz tartozik...



Hazárd megye lordjai is megirigyelnék ezt a karosszériát és a 17 colos terepgumikat.

FLAT-OUT

Az autóversenyzésben néha a karambol a legélvezetesebb

Az utóbbi időben ismét kezd felpörögni az autós játékok egyébként kissé megszürkült világa. Egyik kiadó a másik után jelenti be új rally, egyszerű országúti száguldós vagy éppen agyontuningolható sportautós játékát. Ennek következtében a finn illetőségű Bugbear Entertainment is úgy gondolta, hogy vétek lenne számukra kimaradni a következő körből.

A bugbeares arcok semmiképpen sem tekinthetőek újnak a PC-s és konzolos világban, a 2000 tavaszán létrejött cég már évek óta autós játékokra specializálta magát hol több, hol kevesebb sikerrel. Első figyelemreméltó alkotásuk a 2001 végén megjelent és akkoriban sokak által az egekig magasztalt Rally Trophy volt. Nem hagyományos rally-t készítettek, hanem egy teljesen egyedi ötlettől vezérelve a múlt ismert nagy raliautóinak volánja mögé ülhettünk be és száguldozhattunk a részletesen és igényesen kidolgozott tájakon. A grafika lenyűgöző volt, viszont - ahogy ez általában lenni szokott - ennek megvolt az ára a magas gépigényben. Sokakat nem elégített ki a kicsit gyengére sikerült törésmodell, és ez a magas gépigénnyel együtt megakadályozta, hogy a Rally Trophy komoly sikereket érjen el az autóversenyek között. Ennek ellenére a finn srácok nem adták fel és csaknem két év elteltével előrukkoltak soron következő programjukkal, Tough Trucks néven. Amint az a nevéből is kiderült ez esetben teherautók megzabolázását kaptuk feladatul. Sajnos ez a játék sem

minőségben, sem kidolgozottságban nem vehette fel a versenyt a Rally Trophy-val, ezért többen már temetni kezdték a finn társaságot... Egészen addig, amíg ez év elején meg nem érkeztek az első igazán ütős Flatout képek egy elegáns tízer társaságában. Az első benyomásunk az lehet, hogy alapul vették a Rally Trophy motorját, hozzáadtak egy adaggal napjaink grafikai újításaiból, hogy minden tekintetben megfeleljen az elvárásoknak, majd újrairták a sokat kritizált törésmodellt és bónuszként az egészet megfejelték még egy olyan világgal, ahol nem csak az autónk szimulációja a fontos, hanem a környezeté is. Tucatnyi különböző helyszín áll majd rendelkezésünkre a hagyományos erdei ralitól kezdve a speciális arénákban zajló versenyekig. Igazi újításnak számít a környezetünkkel való interakció mértéke, illetve a járművek roncsolódásának foka. Amennyiben egy körverseny esetén már az első körben elveszítjük valamelyik ajtónkat vagy éppen a motorháztetőt, akkor az a környezet szerves részévé válik a többi mozdítható, felborítható akadállyal együtt, és egészen a verseny végéig fogja nehezíteni dolgunkat. Minden verseny végén lehetőségünk lesz megtekinteni az ismétlést több különböző kameraállásból, illetve sikeres verseny esetén némi pénzhez juthatunk, amit javításra, alkatrészekre vagy új autóra költhetünk. Az autók létező európai és amerikai modellek keverékei lesznek, viszont a játék egyedi tervezése miatt kénytelenek vagyunk elfelejteni a teherautókat és a motorokat. Szándékosan a végére hagytam a játék talán legfurcsább tulajdonságát, mely szerint a vezető képes lesz elhagyni járművét és bizonyos mértékig még sérüléseket is szerezhet. Senki se gondoljon leszakadt végtagokra vagy bármi hasonlóra, de azért érdemes lesz kivárni, hogy pontosan hogyan is fog ez megvalósulni az élethű fizikával és mesterien kidolgozott törésmodellel egyetemben idén ősszel.

Bobby

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Végre a környezet is a játék szerves részévé válik.

DVD: Demó, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

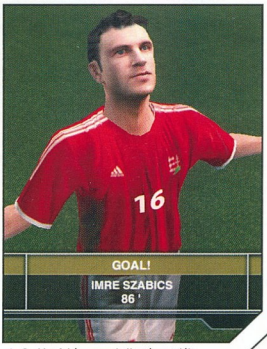
- Grafika
- Törésmodell
- Hangulat

INFO EA SPORTS | ELECTRONIC ARTS | HTTP://EURO2004GAME.EA.COM/HU/ | ÁRA: 10.990 FT

- Látja mondtam, hogy ha eldugom a hátam mögé a labdát azt sem veszi észre senki...

UEFA EURO 2004

Amikor a válogatott megnyerte az Európa Bajnokságot



Szabics fohásza meghallgatásra talált...

Az életben csak a halál biztos" - tartja a mondás, ám én vitába szállnék ezzel a kijelentéssel. A FIFA sorozat újabb és újabb részeinek megjelenésére minden ősszel, illetve a sportág nagy eseményei előtt éppúgy mérget lehet venni, mint a Nagy Kaszás érkezésére. Sőt, én személy szerint előbb fogadnék az öreg aratómunkás, mint az EA-s fiúk ellen - és ezt nem csak a nickem mondatja velem ...

Ezúttal a közelgő portugáliai EB hivatalos játékával lepett meg minket a kiadóóriás, bár gondolom azért senki sem vágódott most hanyatt a döbbenettől. Ahogy megszokhattunk, az EA Sports az utolsó cseppet is ki akarja sajtolni a jó pénzért vásárolt licencekből, és erre kiváló lehetőséget nyújt a közelgő (június 12-július 4.) esemény megjátékosítása. Innentől kezdve már csak két kérdés maradt: mennyire sikerül visszaadnia az új résznek a torna hangulatát, illetve mennyit változott-fejlődött a FIFA 2004 óta.

NEM TALÁLKOZTUNK MI MÁR VALAHOL?

Dehogynem! Nem is volt az olyan régen, elég fellapoznotok a PC.Games 2003-11/12-es számát. Amit ott a FIFA 2004 kapcsán leírtam, szinte teljes mértékben igaz az Euro 2004-re is, hiszen a játékmenetbeli változtatások minimálisak. Megmaradt a forradalminak behatározott „off the ball control", melylyel egyszerre két játékost irányíthatunk - egyrészt akinél a labda van, másrészt akit indítani akarunk. Valóban egész használható funkció, de végső soron csak egy normális, dinamikus beindulásokra is képes AI-t spóroltak meg vele a fejlesztők. Van néhány újdonság: ilyen a lövő csel, amely látványos és hasznos adalék, vagy az emelés, amellyel a kifutó kapust csaphatjuk be. Kapunk még bicikli-rúgást és csukafejest (hatalmas újdonság, ezek már a FIFA 94-ben is megvoltak...), na meg pár új cselt is. Ennyi. A régi hibák nem lettek kijavítva, inkább jött még melléjük pár új. A játékosok mozgása, helyezkedése továbbra is túlságosan passzív és statikus, ráadásul simán képesek 5 méteres lesen ácsorogni - bezzeg a rajongók ugyanerre az alapra tudtak normális gameplay-t alkotni.

Ahogy az életben... a magyarok gólt kapnak...

A cselezés szinte hasznavehetetlen - ami már egyszer jó volt a 2003-ban, azt miért kellett elrontani? Bedobásnál az esetek 90%-ában nem tudunk mozogni, hogy megzavarjuk az elenfelet - logikus. Sérülésnél a gép nem rúgja ki a labdát, ha viszont mi tesszük ezt meg, nem adja vissza - éljen a fair play! Ha félidőben cserélünk, az új játékos csak akkor jön be, mikor a labda először játékon kívülre kerül a második játékrészben - no comment. A bíró ritkán alkalmaz előnyszabályt, a tétlen lessel pedig nincs tisztában - és ehhez Collina az arcát adja... A szabadrúgásokat 35-40-ről lazán kapura túzik még a lichtensteiniek is, ráadásul igen vesszélyesen - legrosszabb, hogy ezt tőlünk is elvárja a gép. Megmaradtak az apró, de annál idegesítőbb hibák is, mint például a játékosok érthetetlen belassulása (hiába nyomom a sprintet, csak vánszorog a védőm, ám ha elváltok róla, a CPU mindjárt dupla sebességbe kapcsolja - érdekes...).

Mindezzel nem azt akarom mondani, hogy nem játszható az Euro 2004, csak éppen szinte semmi

munkát nem fektettek bele az előző rész óta. Pedig elég lett volna megnézni a rajongók véleményeit, illetve az általuk készített AI patcheket, és egy sokkal jobb játék születhetett volna. Azt, hogy ez nem történt meg, egyértelműen a lustaság és nemtörődömség számlájára írom.

ISMERŐS LÁTVÁNY

Miután a játszhatóság maradt a régi, az amber joggal várna el legalább némi grafikai tuningot. Rá is fért volna a programra egy kis ráncfelvarrás, de sajnos ebből sem lett semmi. Az animáció maradt a megszokott túrhető minőség, a textúrák viszont továbbra is nagyon alacsony felbontásúak mind a mezeken, mind a palánkokon és a transzparenseken. A stadionok kidolgozottságára nem lehet panasz, leszámítva a ronda, elmosódott, és még csak nem is működő eredményjelző táblákat - már a FIFA 96-ban is jobb volt, manapság pedig a videokivetítő a minimum elvárás. Az ég és a háttér továbbra is pocsék, de ezen már meg sem lepődöm. A közönséget is sikerült tovább rontani - hol vannak már a 2002-es világbajnokságot feldolgozó rész óriászászlói, színes füstbombái és a konfettiesője? Van helyettük néhány idétlenül lengedező lobogó, pár lagymatag füstoszlop és 2-3 fázisban animált, színtelen nézősereg.

Ami viszont igazán botrányos, az a menürendszer. Kinézetre hasonlít a 2004-es epizódban látotthoz, de használhatóságban még azt is fényévekkel múlja alul. Azon túl, hogy lassú, nehézkes és áttekinthetetlen, még azzal is kedveskedtek nekünk a designerek, hogy 10 pixeles, légypiszoknyi gombokra kell kattogtatnunk, ráadásul nem is keveset. Külön öröm, hogy a program kb. 30%-os valószínűséggel érzékeli csak klikkjeinket. Itt kell még megemlítenem a kezelőfelület furcsa „bogarait" is: gyakran teljesen összekutyulta a program a csapatösszeállításomat, de olyan szinten, hogy például egy kapust rakott a védelem tengelyébe. A hálóőrt persze csak hálóőrre lehetett volna cserélni, így tölthettem vissza, hogy legalább valami olyan kiinduló kombinációt kapjak, amelyből pár percnyi egérnyomkodás után építézlab kezdőtizeneyg rakható össze. Marha nagy igényeim vannak, igaz?

A zenei felhozatal hozza a szokásos minőséget, ezúttal tizenegy számot találhatunk a játékban (előadók: Nellie Furtado, Stakka Bo, Junkie XL, Parva, Span, Boxer Rebellion, The Walls, Glitterati, Dave Clarke, Freq Nasty, Minus). A kommentátor most is John Motson, segítője pedig ismét Ally McCoist, a közvetítések szövegei pedig 1-2 új, az EB-re kihegyezett eszmefuttatástól eltekintve a már unalomig ismertek.

LEGYEN ÖN IS EURÓPABAJNOK!

A játékban mind az 51 európai válogatott megtalálható, így akár a selejtezőktől kezdve újrajátszhatjuk a teljes sorozatot. Az adatbázis többnyire korrektnek mondható, bár a magyarok 25 fős keretében azért a posztok és skillek elég érdekesen alakulnak. A legdurvább hiba Kovács Zoltán kapusként való feltüntetése, bár ki tudja, mit játszatnak vele Kínában? Ott még a magassága is megvan hozzá... Az ismertebb játékosoknak még az arcát is bedigizték a grafikusok, ahogy láttam nálunk csak Lisztes Krisztiánt érte ez a megtiszteltetés. A legnagyobb ászok, mint például Zidane, pedig egyedi cselekkel is rendelkeznek. A barátságos meccsen és az EB lejátszásán kívül néhány extra játékmód is helyet kapott az Euro 2004-ben. Rendezhetünk például tetszőleges bajnokságot vagy kieséses tornát, esetleg a kettő kombinációját a Tournament részlegben. Játszhatunk úgynevezett „Home and Away" párharcot, ahol a végeredmény két meccs (egy hazai és egy idegenbeli) alapján dől el. Opcionálisan bekapcsolható, hogy az idegenben lőtt gólok a szó legszorosabb értelmében duplán számítsanak, ami erősen kihathat az alkalmazandó taktikára. Fantasy módban két, egyenként 16 fős keretet jelölhetünk ki a játékban található összes játékosból, majd a fantáziacsapatokat egymásnak engedhetjük. A Situation menüpont alatt tetszőleges játékhelyzetből indíthatunk meccset: megadhatjuk az aktuális eredményt, a hátralévő időt, a sárga és piros lapok számát, stb. Gyakorolhatjuk még a tizenegyesek lövését és hárítását (PK Shootout), valamint leugorhatunk az edzőpályára kitapasztalni az irányítást (Practice) - utóbbi esetben értlehetetlen módon továbbra sem tudunk kontrollert választani...

VÉGÍTÉLET

Elég nagyot csalódtam ebben a játékban, és az EA Sportsban is. Emlékeztek mekkora égés volt, hogy kifejlettek a 2004-ből a billentyűzet/kontroller átkonfigurálást? Még egy javító patch is kijött a probléma orvoslására. Erre tessék, mos megint nincs ilyen lehetőség... Persze, megértem én hogy csak az játszhat a FIFA-val, aki az X perifériagyártó termékeit használja, megvettem én is az X gyártó legújabb gamepadját, de sajnos miután háromból három volt selejtes, át kellett térnem egy Y márkájú irányítóra, amely tökéletesen működik ugyan, ám a FIFA nem támogatja. Kénytelen voltam így igen kretén gombkiosztással tesztelni, amellyel az új mozdulatokat igen nehéz volt előhozni, de sebaj: nem velem tolt ki az EA, hanem magával, mert ez az értékelésen is meg fog látszani. Csak azokat a játékosokat sajnálom, akik megveszik majd a programot, amely ilyen alapvető funkciókat sem tud... Ezek után gondolom senkit nem lep meg, hogy a direct connect is kimaradt, a grafikai beállításokat csak fájl-szinten lehet változtatni, de sebaj, legalább a viszszajátszásokat elmenthetjük végre. Nagyon hiányoltam a játékból az igazi EB hangulatot is. Szinte semmi kőrítés nincs a meccshez, a cutscenek unalmasak, semmitmondóak és kevés is van belőlük. Két másodperces bejövetel, pár taktus a himnuszokból, és ennyi. Miért nem lehet kifestett drukkereket mutatni a nézőtérről? A látványos bevonulások hol maradnak? A kispadot miért nem látjuk soha, miért nem pattog a szövetségi kapitány az oldalvonal mellett? A sérült játékosokhoz miért nem rohan be az orvosi stáb, miért nem viszik le hordágyon? A csere animációit miért nem lehetett kidolgozni? Ezek a kis apróságok hiányoznak ahhoz, hogy igazán elkaphasson bennünket a futballünnep varázsa. A 2002-es VB játéka sem volt tökéletes e téren, de még az is jóval többet mutatott ennél. Nem azt mondom, hogy ez rossz játék, mert az azért nem igaz. Egyszerűen csak ordít róla, hogy milyen keveset foglalkoztak vele, mennyire lélektelenül rakták össze az egészet. Az előző rész jóindulatúan 89%-ot kapott tőlem. Ebben jóval kevesebb tartalom van, kisebb a szavatossága is, rosszabb lett a menürendszer, a viszszatérő durva hibák pedig duplán számítanak. Ha hozzáadom azt a kevés újítást, meg a hivatalos EB licencet a pontszámhoz, akkor sem adhatok 80%-nál többet erre a játékra. És akkor már megint jószívű voltam...

Immortal

Az a majom Kahn, már megint eldugta a labdát...

MINIMUM CONFIG: PIII-600MHz, 64MB RAM, 32MB-os videokártya, 8x CD-ROM, 800MB HDD

KELLEMETLEN KÉRDÉS: Ugye a FIFA 2005 nagyon-nagyon más lesz?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | FIFA 2004 - 89% | PRO EVOLUTION SOCCER 3 - 89%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 20 ÓRA

- + Ami az előző részben is
- − Botrányos menürendszer
- − Visszatérő hibák
- − Alig fejlődött
- − Hiányzik az EB-hangulat

80%

INFO 3DO | NEW WORLD COMPUTING | WWW.3DO.COM | ÁRA: 9.990 FT

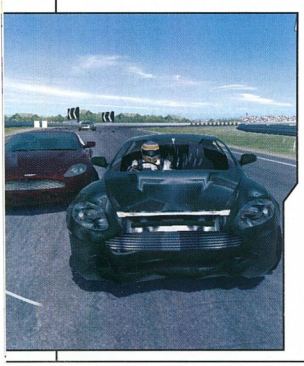
Még szerencse, hogy pont tegnap néztem meg a Ben Hur-t!

Hé, Joe! Szólj a főnöknek, hogy a kocsi fele véletlenül ott maradt a box utcában...

TOCA RACE DRIVER 2

Az instant szimulátor - több bajnokság egy csomagban

Bevallom töredelmesen: a játéktermi szimulátorok híve vagyok. Aki már ült egy kivetítős SEGA Rally vezetőülésében, már tudja, mi az a force feedback. Akinek van kormánya az otthoni gépéhez, az pedig azt hiszi, hogy tudja. Erről ennyit :) A lényeg, hogy kissé ferde szemmel figyeltem a PC-s „utánzást". Ehhez képest most a kezembe nyomták a TOCA Race Driver 2-t, hogy tessék tesztelni. Lássuk, mire volt képes.



TESSÉK MONDANI, EGY JÁTÉK AZ HÁNY JÁTÉK?

Ez semmiképp sem egy játék, hanem tudj'isten hány játék egyben. Nem igazán sikerült a végére járnom a variációs lehetőségeknek. Van ugye 50 pálya, ezek napsütésben / alkonyatkor / esőben, aztán van 37 féle autó, az autóknak vannak beállítási lehetőségei, van állítható nehézségi fok, és van két teljesen különböző szimulációs mód. Lehet játszani bajnokságot, lehet az óra ellen menni, lehet párost, lehet LAN-on, és lehet online nyomulni. Számolja ki a variációs lehetőségeket, akinek van hozzá kedve. :)

KEZELŐSZERVEK

Ha nem láttam volna őrülteket, akik képesek billentyűzetről kormányozva kanyart precízen megközelíteni, befordulni, onnan kijönni, akkor azt mondanám, hogy ezt a játékot lehetetlen billentyűvel játszani. Így inkább azt mondom, hogy szerintem nem jó ötlet. Miért is?

A TOCA Race Driver 2 (még egyszer nem írom ki, a továbbiakban TOCA) egy vérbeli szimulátor. Nem csak afféle ökörködős, bulizós autóvezetés, itt tényleg vezetni kell, nincs mese. Én a Rave Racer és Cruisin' rekordjaimtól eltelve ültem oda, hogy majd letesztelem mire képes. Ehhez képest első körben a TOCA tesztelte le, hogy én mire vagyok képes. Az ok: egy noname kormánnyal próbálkoztam. Csak egy picit volt túl kicsi a kerék, csak egy picit volt túl magas, csak egy picit volt iszonyúan sok gomb a közepén (ha a gyártó zongora szimulátort is gyárt, azon biztos van kormánykerék), és csak egy picit nem volt a pedálokon pedálerő. No, ez együtt bőven elég volt hozzá, hogy esélytelen legyek. Röpke fél nap küzdelem, egy profi kormány beizzít, és láss csodát, ég és föld! (Le se merem írni azt a százalékot, amit az első kormánnyal adtam volna rá.) Vagyis: a TOCA esetében nem csak az a lényeg, hogy legyen kormány, de az se mindegy, hogy milyen! (Lásd még a keretes részt.)

SZIMULÁNSOK

Félreértések elkerülése végett: a két fajta szimulációs mód (Simulation és Pro-Simulation) nem nehézségi fokozatot jelent! Ez két, teljesen eltérő szimuláció. A Simulation mód megbocsátóbb, ott nyugodtan bele lehet fékezni a kanyarodásba, és belekormányozni a fékezésbe, van egy határ, ameddig tűri az autó. Ellenben ha Pro-Simulation módban nem sikerült eltalálni a kormány nyugalmi helyzetét fékezés előtt, abból piruett

LEGEK

A legrakoncátlanabb ellenfelek:
Formula Ford
A legaranyosabb pálya:
Bathurst
A legutálatosabb pálya:
Road America
A legcselesebb pálya:
Texas Speedway
A legnehezebb féktáv:
AMG Mercedes SLK
A legfifikásabb pályarész:
Loch Rannoch A, ugrató
A legkezesebb autó:
SEAT León
A legdurvább autó:
Mitsubishi 3000 GT

VEZETŐFÜLKE

Le fogsz izzadni! (Már amennyiben tényleg hajtasz, és nem csak gurigázol.) Ezért nagyon nem mindegy, hogyan ülsz neki. Ha javasolhatom:

- A monitor, pedál, kormány, szék legyen egy vonalban.
- A kormány legyen kényelmes magasságban.
- A pedál legyen olyan távolságban, amit a pedálszög diktál.
- Oldd meg, hogy ne tud elrugdosni a játék hevében a pedált.
- Legyen rajtad kényelmes ruha.
- Hozd olyan közel a monitort, amennyire csak lehet.
- Kalibráld le preckósan a kormányt és a pedálokat.
- Ha az erő-visszacsatolás csak enyhe remegést jelent, akkor inkább kapcsold ki.

lesz, nem megállás... Hogy ettől nehezebb? Igen, viszont a fékhatás kb. háromszorosa, az autó sokkal jobban fekszik az úton, a kormányzás sokkal direktebb, összességében mintha átülne az ember egy utcai autóból egy sportautóba. Aki ilyen körülmények között tudja vezetni, az sokkal durvább időket fog vele elérni.

NEHÉZSÉG

Van két alapbeállítású fokozat, valamint egy Custom, ahol is 50-től 110%-ig lehet állítani a nehézséget. Ettől megváltozik a gépi ellenfelek viselkedése: 110%-on szépen mennek óvatosan az ideális ív környékén, 50%-on pedig iszonyúan, szinte bosszantóan óvatoskodva. Tulajdonképpen nehezebb 50%-on versenyezni velük, mint 80-on, mert tuti, hogy beleállsz az első delikvens hátába, aki éppen meglepetésszerűen befékez az egyenes közepén, hogy teljesítse az előírt lassúságot.:)

SZISZTÉMA

A TOCA alapelve szerint egy versenyautó nem teheti ki a lábát... izé, kerekét? mindegy, szóval nem hagyhatja el a neki szánt bajnokság helyszíneit. Tehát, azzal kell kezdeni a játékot, hogy szépen végiggyalogolunk a bajnokságon, és ezzel útba ejtjük az összes autót és pályát, amelyeket onnantól kezdve lehet választani külön futam erejéig is. A bajnokság attól függően, hogy meg akarjuk-e nyerni az összes futamot, vagy csak épphogy teljesíteni az előírt pénzdíjat, eltarthat 20-2220 óráig (Hehe :)

PÁLYÁK

Szerintem ez a progi fő erénye. Ennyi pálya tulajdonképpen nincs is, pedig állítólag mind valódi helyszíneket modelleznek. (Mondjuk, szívesen elrándulnék a Bathurst-i pályát megtekinteni. :) Alapvetően vannak:

- Hagyományos körpályák (a la Hungaroring)
- Városi pályák
- Raliútvonalak
- Ralikrossz pályák
- Oválpályák

Ha már sikerült hozzászokni a kis térképvázlathoz, meg a kanyart jelző nyilakhoz, nem lesznek meglepetésszerű kanyarok. Igaz, ekkorra sikerülni fog megtanulni az összes pályát :)

AUTÓK, BEÁLLÍTÁSOK

Ha eltekintünk attól, hogy akkurátus módon nem mélyedtek bele a fejlesztők a valódi szimulációba, tulajdonképpen kőkeményen le van modellezve minden járgány. A SEAT León, mint egy kis dongó, kizökkenthetetlen, az AMG Merci meg megy, mint a veszett fene, csak legyen, aki megállítja. Az AC kupé imbolyog, mint egy hajó, a Global bajnokság pici versenyautója pedig olyan, mintha oda lenne ragasztva az úthoz, de a füvön pörög, mint a motolla, a kamionnal pedig úgy kell menni, mintha jetsi lenne, de tényleg. Még az azonos osztályú gépek (pl. Lancer és Impreza) is markánsan megkülönböztethetőek vezetés közben.

Előírásszerűen lehet állítani mindent, amit szokás. Felfüggesztés keménység, gumi lágyság, fékerő elosztás stb. Ez mind szép és jó, de csak a Pro-Simulation módban van bármi értelme, ahol tényleg lehet majd érezni különbséget.

Elérkeztünk a gyenge ponthoz. Elviekben a progi külön számolja a felfüggesztés, a hűtés, a kormánymű, a fékek és az erőátvitel sérüléseit, és aranyos kis színes ikonokkal tájékoztat, hogy hú, de nagyon le van sántulva a verda. Viszont a menettulajdonságokon csak igen enyhén lehet tapasztalni ebből bármit is. Ráadásul a „törékeny" részek mind az autó elején vannak, így lett a kedvenc kanyarvételi módom, hogy kanyar előtt eldurrantok az ellenfelek mellett, utsó pillanatban keresztbefordítok, és nagy lendülettel mandinert veszek a szabályosan kanyarodókon. Legroszszabb esetben állóra fékez az ütközés, és akkor csak hatot előztem a manőverrel. Autó eleje közben sértetlen. A dolog szépséghibája a visszajátszás, ahol a sok csillogó-villogó ellenfél között egy rommá tört géppel randalírozok.

ONLINE

Aki többre vágyik, mint a gügye MI legyőzése, az játsszon online. Igen jelentős támogatást építettek a progiba, a hirtelen eszembe jutó lehetőségek szépen mind ott figyelnek: a session központú netes játékban lehet csetelni, lehet barátokat és nemkívánatos egyedeket listára fölvenni, és a játék kreálásakor az égadta világon mindent be lehet állítani.

MEGJELENÍTÉS

Szépek a fények, az autók modellezése viszonylag részletes, a pálya sávja is igényes, de ugyanez már nem mondható el a környezetről. Látványosan elütnek a közönség gyanánt felállítgatott lólapfigurák, és a természet is elég igénytelen.

AJÁNLÁS

Aki szeret játéktermi szimulátorokon nyomulni, annak kötelező. Aki kijár a Hungaroringre versenyt nézni, annak is. Aki bármilyen autós játékot szeret, annak melegen ajánlott: ennyi pénzért ennyi játékélményt kevés progi nyújt. Akinek nincs kormánya, és a gépe is relatíve gyenge, az erősen fontolja meg. Aki számára a Colin4 fizikája a mérce, az pedig nagy ívben feletse el a TOCA-t. Ez egy másik világ, amelyiknek a trónján jelenleg a TOCA csücsül. Ha nem lennének apró hibák a szimulációban, és nem követelne kormányt ennyire erősen, azt mondanám, hogy a maga nemében tökéletes.

Garkhon

TOCA RACE D. 2 NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab eredeti Toca Race Driver 2. játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

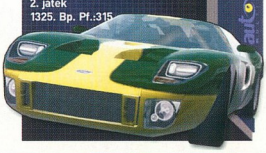
Hány pálya található a játékban?

Hogy hívják az első rész főhősét?

Hány különböző bajnokságban indulhatunk a játék során?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt június 10-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Toca Race Driver 2. játék
1325. Bp. Pf.:315



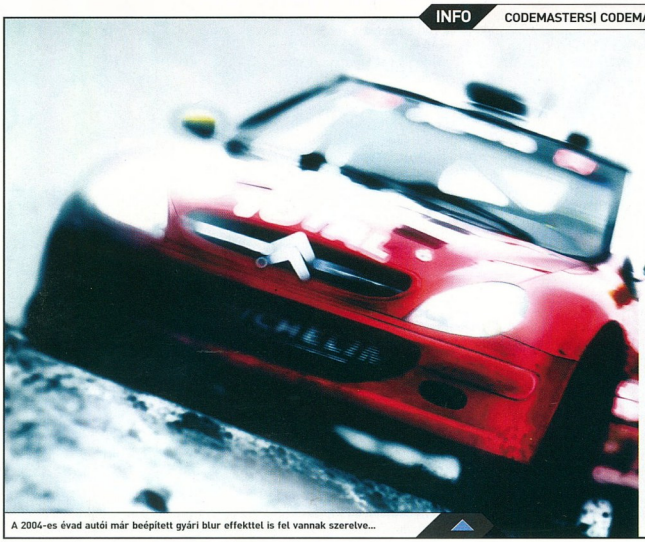
MINIMUM CONFIG: Pentium III vagy Athlon 800MHz, 256Mb RAM, 32Mb VGA, 1,2 GB HDD, 2x DVD-ROM
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért pont most, a Colin-nal együtt kellett megjelennie?

DVD: Demo, Video, Patch, Hatás, Kisregény, Trainer
LAN/INTERNET | TOCA RACE DRIVER - 90% RALLISPORT CHALLENGE - 95%
NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 30 ÓRA

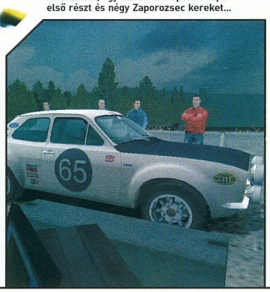
- Sokféleség
- On-line játék
- Megjelenítés
- Kormány kell hozzá
- Törés-szimuláció

97%

INFO CODEMASTERS| CODEMASTERS | WWW.ATARI.COM | ÁRA: 10.990 FT



A 2004-es évad autói már beépített gyári blur effekttel is fel vannak szerelve...



Az úgy volt, hogy vettem egy Lada Niva hátsót, egy Skoda 100 Sport Coupé első részt és négy Zaporozsec kereket...

COLIN MCRAE RALLY 04

Vajon visszakerül-e a korona a ralijátékok exkirályának fejére?

A Colin McRae Rally széria első része megjelenésekor, 1998-ban egy csapásra sokak kedvence lett, elsősorban a profi autó-szimulációjának és megnyerő pályatervezésének köszönhetően, kiérdemelve a kilencvenes évek legjobb raliszimulátora megtisztelő címet. A 2001-es folytatás (innen datálódik a sorszám.0 kódolás) további rajongókat hódított meg a műfajnak, elsősorban, a remek menetfizikának és a profi játékmenetnek köszönhetően. Az első felhők ekkor sajnos már fel-feltűntek az első rész fényében azért még tiszta és világos Colin McRae Rally égboltján. A második rész sokak számára csalódást hozott a grafikai megjelenés terén: a program játszhatóságát ugyan még nem befolyásolta túlságosan az alkalmazott kissé kopottas, szemcsés design, de bizony a CMR2 már koránt sem volt annyira átütő és újkeletű a megjelenítést tekintve, mint az első rész.

Ha PC-s raliszimulátor, akkor CMR, vallották sokan egészen 2003. év elejéig, amikor megjelent a széria sorban harmadik része. A Codemasters-től eleddig szokatlan módon a rali játékprogram folytatása botrányosan gyengére sikerült; ordító hibák jellemezték az alkalmazást szinte lépten-nyomon, melynek szinte minden pixelén átsütött a konzolos forrásmúlt.

A Colin McRae Rally 3.0 a játszhatatlan menetfizikájával, és a csúnyácska, idejétmúlt grafikájával méltán hívta ki magára a játékosok és a szaksajtó haragját. Az alkalmazás rendre 70% alatti értékelést kapott mindenkitől, így sokak számára meglehetősen kétségessé vált, hogy mer-e egyáltalán még próbálkozni raliszimulátorral a kiadó cég a jövőben. A válaszra mindössze alig egy szűk fél évet kellett csak várnunk, a CMR4 késő őszi kedvező konzolos fogadtatása után (a harmadik rész is szépen fogyott a konzolpiacon) a Codemasters bejelentette, már dolgoznak a PC-s konverzión, amelyleyl 2004. tavaszára készen is lesznek.

A készítők szavukat tartva, határidőre meg is jelentek a negyedik rész átiratával, mely már első látásra is egy teljesen korrekt, minden elvárásnak megfelelő produktumnak bizonyult. Szerencsére ezúttal a játék grafikája is szemet gyönyörködtető, minden eddiginél részletesebb és aprólékosabban kidolgozott a játékban, ráadásul a program újra inkább szimulátoros lett, opcionálisan megtartva a standard arcade stílusjegyeket, így a CMR4 a széria eddigi legkiteljesedettebb játékélményét adja.

Sajnos a játszható országok száma nem változott a harmadik részhez képest, de szerencsére azért minden szakaszpályát újra terveztek a programozók. A CMR4-ben komolyan bővítették az elérhető játékmódokat és raliautók számát. A negyedik részben 19 autóval, 8 féle játékmódban, összesen 64 pályán versenyezhetünk.

FIZIKA

A CMR3 irányítását valljuk meg, nem túlságosan nehéz überelni,

REJTETT CMR4 VERSENYEK

A Championship módon belül hét rejtett miniversenyt találunk két bajnokság között, melyeknek a célja a csapatunk mérnökei által kifejlesztett új alkatrészek kipróbálása. Ha sikeresen teljesítjük a teszteket, csapatunktól automatikusan megkapjuk az új fejlesztéseket, melyeket az Upgrades menüpont alatt tudunk aktiválni a versenyek előtt.

2004. A FORD ÉVE LESZ?

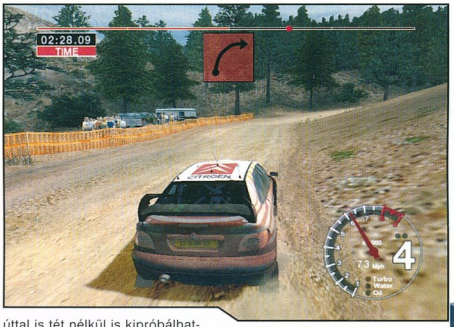
Volt oka az ünneplésre a Fordnak a 2004-es FIA WRC harmadik mexikói futama után, hiszen a Colin McRae helyére még 2002-ben szerződtetett észt Markko Martin az első helyen fejezte be a Focus RS WRC 03-al a világbajnoki fordulót, ráadásul a mexikói dobogó második fokára is csapattársa, a belga Francois Duval állhatott. A kettős Ford győzelem szépen átrendezte a 2004-es FIA WRC pontverseny állását. A Ford csapata jelenleg 40 ponttal vezet, a Citroen (a tavalyi év bajnokcsapata) 30 pontjával a második, míg Peugeot (a 2000-es, a 2001-es és a 2002-es évelső) csapatnak 21, a Subarunak (1995-ös, 1996-os, 1997-es évek bajnoka) 19, és a sereghajtó Mitsubishi (1998-ban volt világelső volt a gyár) csapatának mindössze 5 pontja van eddig. Az egyéni világbajnoki címért folyó versenyben Martin utolérte a verhetetlennek hitt francia Sebastian Loeb-öt, aki az első két vb futamon is nyerni tudott. Loeb a mexikói ralin kiesett (egy kisebb sziklának hajtva volt kénytelen feladni a versenyt), Martin viszont megállíthatatlannak bizonyult; többek szerint az őrült tempó miatt, hiszen volt szakasz, ahol elérte a Ford Focusszal a murvás raliversenyeken eleddig szokatlan, 210 km/órás csúcssebességet is. A Ford öröme minden bizonnyal további lendületet hoz a csapatnak, ami rájuk is fér, hiszen a gyár a rali világbajnoki címet a Mitsubishihez hasonlóan eddig mindössze egy alkalommal, 1979-ben tudta csak elhozni.

szerencsére a negyedik rész ezt meg is teszi, ráadásul olyan könnyed természetességgel, mellyel újra az első részhez hasonlatosan etalont állít fel e téren. A raliautók menettulajdonságai most lettek a legjobbak, a szimuláció nagyban változik a kiválasztott gépkocsi típusától és a helyszíntől, mely előbbit a később még részletezett beállítási lehetőségek, utóbbit az időjárás változása színesíti. Egy kigyorsítós szakasz utáni éles fordulóban a CMR4-ben már nem lehet megállni 2-5 méteren belül, mint a harmadik részben, a nagy ívű kanyarokban a kisodródás szinte alapértelmezett, végre igazán markáns a különbség a kézifék és a normál fékezés között, és hab a tortán, hogy a sérülések-törések is szemmel láthatólag kihatnak a raliautók teljesítményére és irányíthatóságára.

A játék lelke a valósághű fizika fényében a belső autó-beállítások intézménye. A harmadik részhez hasonlóan a CMR4-ben is minden stage megkezdése előtt van lehetőségünk a beállítások finomhangolására. A közel tucatnyi opcionális változtatási

lehetőség közül talán a legfontosabb a fékerősség, a kormány, a váltó és a felfüggesztés négyese.

A „pepecselés" hatékonyságát a harmadik részhez hasonlóan ezúttal is tét nélkül is kipróbálhatjuk, így ha valamit túlpozícionáltunk, nem kell a hibánkat mindjárt a következő éles versenyben megfizetni. Az arcade jelleget kedvelők számára megnyugtatásul: az állítgatás nem kötelező a játékban, a program minden verseny előtt beállít egyfajta optimális módot, mellyel akár eredményesen is versenyezhetünk. A szélsőséges stílusban játszóknak (padlógáz - padlófék) azért figyelmébe ajánlom az állítgatásokat (Car Setup) minden stage előtt (a szimulátor funok úgyis megpiszkálják kocsijukat, akár figyelmeztetjük őket erre, akár nem), melyeket először a szakaszpálya térképének tanulmányozásával (Info) érdemes kezdeni. Ha a versenyhelyszín inkább kanyargós, rövid egyenesekkel operáló, akkor a rali kocsit rövid fékúton hagyva, gyors váltó utakat kijelölve egy keményebb kormányművel akár 2-3 másodpercet is hozhatunk a szakaszon. Ha a stage vonalvezetése lendületesebb, több és hosszabb kigyorsítókkal bír, és széles nagy ívű kanyarokkal operál, akkor egy hosszabb fékutas, lágyabb kormányzású, nagy áttételekkel dolgozó kocsival lehetünk a legeredményesebbek.



JÁTÉKMENET

A CMR4 sajnos nem tartalmaz egyetlen új országot sem a harmadik részhez képest, így újra 8 kupa szerepel a játékban, melyek az alábbiak:

Amerikai Egyesült Államok
Jellemzően murvás bajnokság, rendkívül széles útjaival igazi lendületes verseny, itt szinte végig padlógázzal mehetünk gyakori kézifékes rásegítéssel csúsztatva kocsinkat a kanyarokban.

Finnország
A finn rali a CMR4 közepesen nehéz kupája; a tájban domináló zöld vegetációt rendre erdők és tavak kísérik. A nehézséget részben a számos ugrató okozza, részben pedig a rengeteg erdős stage, ahol ráadásul nagyon szűk utakon kell versenyeznünk.

Ausztrália
Az egyik legnehezebb kupa; a kavicsos murván szinte művészet nagy sebességnél egyenesbe tartani az autókat, a gyors szakaszokat rendre felváltó szűk erdős részek nagyon nehezek és technikásak.

Spanyolország
A játék talán egyik legkönnyebb és legszebb bajnoksága a spanyol; különösen gyors, aszfaltos-szerpentines szakaszain dinamikusan, de mégis technikásan versenyezhetünk.

Svédország
Gyors, mégis rendkívül kiszámíthatatlan verseny a svéd rali. A CMR4 egyetlen téli bajnoksága a sajátos havas jeges pályáival, az altatóan hosszú kigyorsítós részeivel és a kiszámíthatatlan, kilencvenfokos vagy még keményebb fordulóival igazi kihívás lesz mindenki számára.

Egyesült Királyság
A CMR4 minden kétséget kizárón legnehezebb kupája a briteké. A környezet ebben az országban a legszebb, ami elsősorban a gazdagon animált vegetációnak köszönhető. A harmadik szakasztól az esőzés állandósulásával megkezdődik a híres angol sárdagasztás, és a számolatlan csúszkálás.

Görögország
Sziklás, száraz mediterrán vidék a görögöké, az állandó por szinte mindent áthat az országutakon is. A görög rali ezúttal nehezebb, ugyan akkor kiegyensúlyozottabb és változatosabb, mint korábban a CMR3-ban volt.

Japán
A legvizesebb ország büszke cím birtokosa ezúttal Japán, ahol a

COLIN MCRAE 04
NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab eredeti Colin McRae Rally 04 játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Milyen nemzetiségű Colin McRae?

Milyen autóval ralizott utoljára?

Mikor jelent meg a sorozat első része?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt június 10-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Colin McRae Rally 04 játék
1325. Bp. Pf. 315

hat szakaszpálya közül négy esetében szakad az égi áldás. Az uralkodóan aszfaltpályás versenyek talán a legtechnikásabbak a játékban a síkosság és a rendkívül sok kanyar miatt.

A program 8 játékmódja lényegében a versenyek számának változásából és a játszható rali kocsik kategóriás megkülönböztetéséből ered. A Championship teljes kampányát lényegében háromszor kell végigtolnunk ahhoz, hogy minden kocsi (lásd a boxban külön) elérhető legyen a játékban. A harmadik, Expert nehézsége tulajdonképpen abból

ered, hogy ebben a módban kizárólag belső, műszerfalas nézetben versenyezhetünk. A CMR4 nézetei mindössze három alternatívát kínálnak: van műszerfalas és műszerfal nélküli belső, és egy közepesen távoli külső nézet. A puritánság oka a konzolos portolás; a CMR2, melyet 2001-ben még kifejezetten PC-re fejlesztettek, még hat különböző nézetet kínált fel alapértelmezésben.

Összességében a Colin McRae Rally 4.0 egy jól összeszedett, átgondolt raliszimulátor, meglehetősen kellemes grafikával, menetfizikával és játékmenettel. Ha egy évvel korábban jelenik meg, biztos eséllyel pályázhatott volna a legjobb autós szimulátor címre, (az idei mezőny meglehetősen szorosnak ígérkezik, hisz kiadás előtt áll még az Xpand Rally és Richard Burns Rally is). Ha PC-s rali játék, akkor (pillanatnyilag) CMR - mondhatjuk újfent hangosan. S ezennel bevallom, én ennek módfelett örülök.

C5

A JUTALOMAUTÓK

4WD

Peugeot 206 Rally Car: Fejezzük be a 4WD Championshipet normál szinten az első két hely bármelyikén.

2WD

Volkswagen Rallye Golf: Nyerjük meg a 2WD Championshipet normál szinten.

Group B

MGC Sebring Special: Fejezzük be a 4WD Championshipet advanced szinten az első két hely bármelyikén.

Lancia Delta Integrale: Fejezzük be a 4WD Championshipet normál szinten az első két hely bármelyikén.

Citroen 2CV Sahara: Fejezzük be a 2WD Championshipet normál szinten az első két hely bármelyikén.

Ford Escort RS 1600: Fejezzük be a 4WD Championshipet normál szinten az első két hely bármelyikén.

Ford Tarnsit Rally Van: Fejezzük be a 4WD Championshipet normál szinten az első két hely bármelyikén.

Bonus Cars

Audi Sport quattro Rallye Version: Legyünk elsők a Group B Championshipben normál szinten.

Lancia 037: Legyünk elsők a 2WD Championshipben advanced szinten.

Peugeot 205 T16 Evo2: Legyünk elsők a 4WD Championshipben normál szinten.

Ford RS 200: Fejezzük be a 4WD Championshipet advanced szinten az első két hely bármelyikén.

RENDELD MEG MOST

CD EXTRA
3 újság
+ 2 poszter
1696 Ft

DVD EXTRA
4 újság
+ 2 poszter
2490 Ft

RÉGEBBI SZÁMAINKAT

COLIN MCRAE RALLY EVOLÚCIÓ

	CMR1 (1998.)	CMR2 (2001.)	CMR3 (2003.)	CMR4 (2004.)
JÁTÉKMÓDOK	Rally	Single Rally	Championship	Rally Cup
	Time Trial	Time Trial	Quick Race	2WD Championship
	Championship	Championship		4WD Championship
		Single Stage		4WD Championship
				Bonus Cars Championship
				Expert Championship
				Quick Race
				Stage racing
AUTÓK	Renault Maxi Megane	Subaru Impreza	Subaru Impreza 44S	Subaru Impreza WRX 44S
	Seat Ibiza	Mitsubushi Lancer Evo	Mitsubishi Lancer Evo VII	Mitsubishi Lancer Evo VII
	Skoda Felícia	Toyota Corolla	Ford Focus RS WRC	Volkswagen Rallye Golf
	Ford Escort	Ford Focus	Ford Puma Rally Car	Ford Focus
	Subaru Impreza	Ford Puma	MG ZR Rally Car	Ford Puma Super 1600
	Mitsubishi Lancer	MG Metro 6R4	Citroen Xsara WRC	MG ZR Super 1600
	Toyota Corolla	Peugeot 206	Citroen Saxo Kit Car	Peugeot 206
	Volkswagen Golf GTI	Peugeot 205	Fiat Punto Rally Car	Peugeot 205 T16 Evo2
		Lancia Integrale	Lancia 037	Lancia Delta Integrale
		Seat Cordoba	Ford RS 200	Citroen Xsara
		Lancia Stratos	Citroen 2CV Sahara	Citroen Saxo
		Mini Cooper		Fiat Punto Super 1600
		Sierra Coswort		Lancia 037
				Ford RS 200
				Audi quattro
				Citroen 2CV Sahara
				MGC Sebring Special
				Ford Escort RS 1600
ORSZÁGOK	Új-Zéland	Svédország	Svédország	Svédország
	Korzika	Görögország	Görögország	Görögország
	Monte Carlo	Ausztrália	Ausztrália	Ausztrália
	Indonézia	Franciaország	USA	USA
	Svédország	Kenya	Finnország	Finnország
	Görögország	Olaszország	Nagy Britannia	Nagy Britannia
	Ausztrália	Nagy Britannia	Spanyolország	Spanyolország
	USA	Finnország	Japán	Japán
NORMAL STAGE	48	48	48	48
SUPER SPECIAL STAGE	6	8	8	8
SHAKEDOWN STAGE	-	-	8	8
TEST STAGE	-	-	-	6
MINIMUM GÉPIGÉNY	Win95	Win95	Win98SE	Win98SE
	DirectX 6.0	DirectX 7.0a	DirectX 9	DirectX 9b
	PI 166 CPU	PI 233 MMX CPU	P III 750 CPU	P III 750 CPU
	16 MB RAM	32 MB RAM	128 MB RAM	256 MB RAM
	2 MB VGA	8 MB 3D VGA	32 MB VGA	32 MB VGA
	20 MB HDD	5 MB HDD	250 MB HDD	220 MB HDD
AJÁNLOTT GÉPIGÉNY	Win98	WinME	WinXP	WinXP
	DirectX 6.0	DirectX 7.0a	DirectX 9b	DirectX 9b
	PI 200 CPU	PIII 500 CPU	P IV 1500 CPU	P IV 1500 CPU
	32 MB RAM	128 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
	12 MB D3D VGA	32 MB 3D VGA	64 MB VGA	64 MB VGA
	20 MB HDD	650 MB HDD	3100 MB HDD	2500 MB HDD

Fenti kimutatás magáért beszél, ezért csak a legfurcsábbat emelném ki, ha megengeditek. Meg tudná-e mondani valaki, hogy ha egyszer már lemodelleztek egy országot a CMR1-ben vagy CMR2-ben, azt vajon milyen megfontolásból nem örökítik át a folytatásokba? Ez a CMR széria „országdeficitje", hiszen ha megtartottak volna minden országot a CMR4-ben is játszható jelenlegi 8 mellett, akkor a játék már 15 ország kupájából állhatna, szépen közelítve a jelenleg 16 helyszínes FIA WRC-hez.

MINIMUM CONFIG: P III 750 Mhz CPU, 256 MB RAM, 250 MB HDD, 32 MB 3D Video Card, Win 98SE, DX 9.b
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Mikor lesz végre olyan rali, amely a teljes FIA WRC-t feldolgozza?

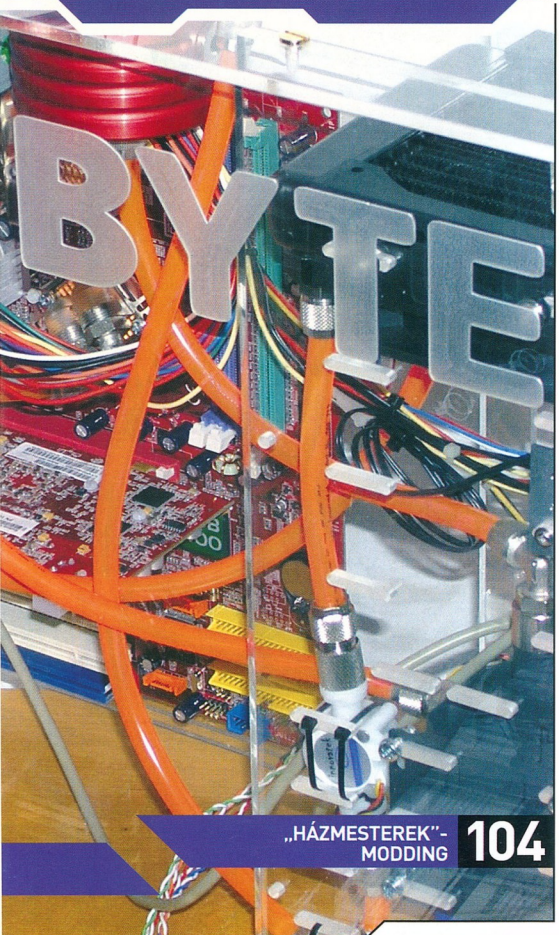
DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | COLIN MCRAE RALLY 3.0 - 89% MASTER RALLYE - 94%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 40 ÓRA

- + A játékélmény a régi
- + Törés animáció
- + Pályatervezés
- − Kevés nézet
- − Kevés ország

90%



„HÁZMESTEREK"-MODDING 104

ELMÉLET - TECHNOLÓGIA

82 KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
A jegyzett honi hardware-eladók közül tízből kilenc ezt ajánlja.

83 PCI EXPRESS
Az újabb szabvány érkezése rengeteg kérdést vet fel, ezekre kerestünk válaszokat.

84 HARDWARE NEWS
Rajta tartjuk ujjunkat az informatika ütőerén.

94 PHANTOM
Mi az igazság az Infinium Labs titokzatos konzolja körül?

102 GEFORCE 6800 ULTRA VS ATI X800XT
A legnagyobb videókártya gyártók harca tovább folytatódik.

104 „HÁZMESTEREK" - MODDING
Az önkifejezés legújabb módja az egyéni számítógépházak készítése.

108 XP MŰHELYTITKOK 2. RÉSZ
Az XP tuningolásához olvashattok tippeket cikkünk második részében.

GYAKORLAT - TESZTEK

88 ASZTALI DVD FELVEVŐK
Az elmélet után lássuk, mi mindenre használhatók az asztali felvevők.

90 FOXCONN ALAPLAPOK
Újabb alaplap családdal ismerkedünk meg lapunk hasábjain.

93 NOKIA 6230
Alig ismerkedtünk meg a Nokia új EDGE telefonjával a Nokia 6220-al, megérkezett a bővebb szolgáltatáskínálattal rendelkező 6230-as.

96 THERMALTAKE HÁZAK
Az igényes termékeiről híres cég számítógépházainak Xaser sorozatát vettük alaposabban szemügyre.

97 THERMALTAKE KIEGÉSZÍTŐK
A thermaltake teljes palettát kínál a kiegészítők terén, kezdve a billentyűzettől, egészen a processzorhűtőkig. Ezekből kaptunk pár darabot

98 X-BOX AZ AUTÓBAN
Ha úgy érezzük, az autóban is szeretnénk televíziót nézni, esetleg játszani kedvenc konzolunkkal, ne csüggedjünk, itt a megoldás.

KONFIG AJÁNLÓ

A JÖVŐ - HIGH END

CPU - Pentium 4, Intel 2.8 GHz / 800MHz FSB **41600 Ft**
ALAPLAP - Asus P4P-800 alaplap + LAN, AC97 hang **31500 Ft**
RAM - 1GB 400 MHz DDR-RAM (2x512 dual-channel) **35400 Ft**
VIDEO - 256 MB ATI Radeon 9600 XT video **39300 Ft**
HDD - 160 GB 7200 Samsung HDD (Serial ATA, 8MB cache) **29600 Ft**
AUDIO - SB Audigy hangkártya OEM **17000 Ft**
DVD-RW - LG M4081 DVD író **29100 Ft**
HÁZ - Ház (450W tápegyi) **10000 Ft**
EGYÉB - billentyű, egér, FDD **8000 Ft**
ÖSSZESEN: 241.500 Ft

A JELEN - MEDIUM

CPU - Intel Celeron 2.4 GHz CPU **17300 Ft**
ALAPLAP - Epox 4PDA7 alaplap + LAN, AC97 hang **23700 Ft**
RAM - 512 MB 400 MHz DDR-400 RAM (2x256 dual-channel) **17700 Ft**
VIDEO - 256 MB ATI Radeon 9600 video **27700 Ft**
HDD - 120 GB 7200 Samsung HDD (8MB cache) **23800 Ft**
DVD-ROM - Samsung OEM DVD+CD-R combo drive **13600 Ft**
HÁZ - Ház (400W tápegyi) **8000 Ft**
EGYÉB - billentyű, egér, FDD **8000 Ft**
ÖSSZESEN: 139.800 Ft

A MÚLT - MINIMUM

CPU - Intel Celeron 2 GHz CPU **14000 Ft**
ALAPLAP - Epox 4BEA9 alaplap + LAN, AC97 hang **18200 Ft**
RAM - 256 MB 400 MHz DDR **8900 Ft**
VIDEO - 128MB ATI Radeon 9200 SE video **14800 Ft**
HDD - 80 GB 7200 Samsung HDD **17000 Ft**
DVD-ROM - LG DVD-ROM **7100 Ft**
HÁZ - Ház (300W tápegyi) **6000 Ft**
EGYÉB - billentyű, egér, FDD **8000 Ft**
ÖSSZESEN: 94.000 Ft

PCI EXPRESS

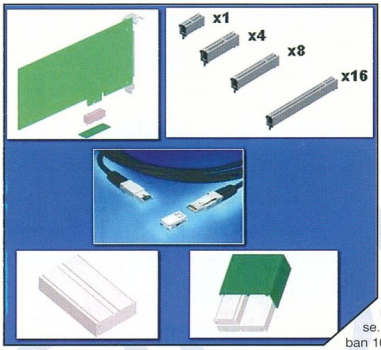
Avagy vesszen az AGP?

Egyszer, nagyon régen (1997-ben) megjelent az AGP, az Intel által bemutatott 440LX chipszettel. Ez kezdetben nem jelentett túl nagy gyorsulást, bár az új busz már direkt a grafikus vezérlők fogadására készült. A hiba ott volt, hogy az akkori kártyákat (pl. Voodoo Banshee) nem AGP-re, hanem még a PCI-ra optimalizálták, és nem tudták kihasználni a nagyobb sávszélességet. Ez a TNT 2 idejére már kiforrt, és itt már érezhető különbség volt a PCI és az AGP modell közt. Majd a 2x-es változat után kijött a 4x-es, később a 8x-os, bár ez nem hozott igazán hatalmas teljesítménynövekedést a 4x-hez képest, kétszeres gyorsulást semmiképp.

A PCI nagy problémája, hogy sorosan kapcsolódnak hozzá az eszközök, így nagyon lecsökken az átvitel sebessége. Az Express már pont-pont összeköttetést biztosít, amely dedikált csatornát biztosít minden egyes eszköznek, így nem lassítják egymást.

A PCI-busz mindössze 33 MHz-en működik, s a direkt szerverekbe kifejlesztett PCI-X is 66 MHz-en. Enynyi az AGP működési frekvenciája is. Ez a 486-osok és a Pentium I-es processzorok mellett nem volt rossz, de azóta akkor mértékben növekedett meg a CPU-k órajele, hogy ma már ez nem elég.

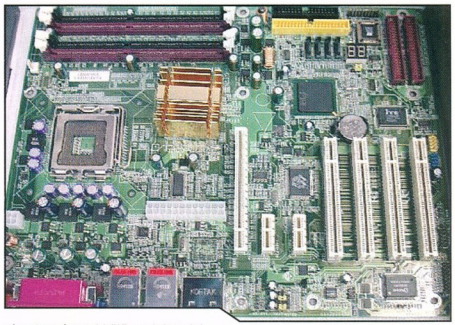
A kommunikáció lényege, hogy külön csatornán kapja, és külön szálon küldi az adatokat, így egyszerre történhet meg a két folyamat. Az úgynevezett simplex technológia segítségével elérhető a maximális 8 GB/s körüli átviteli sebesség, amely az AGP négyszerese. Ez valójában 10 lenne, de a 8b/10b kódolás miatt 20 százalékos csökkenést jelent az adatátvitelben, mert a vezérlő minden 8 bites adatot 10 bites csomagban továbbít. Ez szükségtelenné teszi külön szinkronjel küldését, hisz ez „belefér" az adatfolyamban.



Elég hozzá a sebességet megnéznünk. A jelenlegi PCI maximálisan 133 MB/s sávszélességet használ, míg ez a 8x-os AGP-nél 2 GB/s. Fantasztikus különbség. Azzal, hogy a VGA-kezelés átkerült a régi buszról, sokkal javult az egész gép, hisz az AGP csak a videokártyával foglalkozik, emiatt nem is igazi busz.

MIÉRT IS VAN SZÜKSÉGÜNK AZ ÚJ SZABVÁNYRA?

Mióta felröppentek az első hírek a PCI-E-ről, a fórumokon folyamatosan szóbeszéd tárgya volt, hogy most ez újabb módszer, hogy még több pénzt húzzanak ki a zsebünkből, vagy tényleg kell ez a fejlődéshez. Minél több információ került napvilágra, annál pozitívabb lett a hozzáállás. Valóban nagy sebességnövekedés várható, bár van, aki többet várt.



Ezt a sebességet a 16x-os busz éri el. Bizony-bizony, itt is különböző szorzókkal jelzik a különböző típusokat, ám itt fizikai különbség is van az 1x, x2, x4, x8, x12 és x16 slotok közt. Az 1x-es 4 vezetéket tartalmaz, kettő bemenőt és 2 kimenőt.

Az új slotok sem fizikailag, sem elektromosan nem kompatibilisek egymással. Ez problémát okozhat még a jövőben, de egy ideig még biztosan nem fog gondot okozni. Egyrészről a PCI-Express csatlakozások mellett szokásos PCI 133-asokat is szerelnek az alaplapokra, másrészt még sokáig fognak videokártyákat gyártani AGP-s változatban.

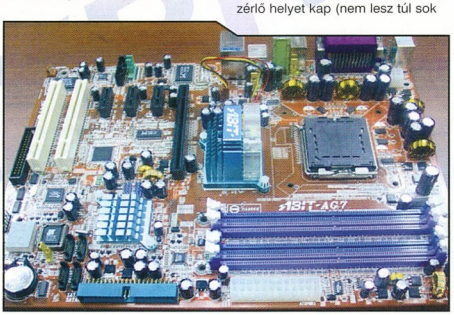
A VIA tervez olyan chipkészletet (PT890/K8T890), melyben mind PCI-Express 16x, mind AGP 8x vezérlő helyet kap (nem lesz túl sok szabad hely ezeken az alaplapokon). Természetesen ez csak kivétel, a többi lapkagyártó (és maga a VIA is) olyan alaplapokhoz tervez chipeket, melyek kizárólag PCI-Express foglalatokkal lesznek felvértezve (SIS 756). Ezek közül is főleg 1x-es és 16-os változatokkal.

Mit is várhatunk?
A száraz tények után gondolkozunk el egy kicsit a dolgon. Az biztos, hogy rövidesen megjelennek a boltban az első PCI-Express-t használó kártyák (nézzetek bele a legújabb generációs grafikus meghajtókról szóló cikkünkbe), és az ezt támogató alaplapok. Valószínűleg ezek eleinte drágábbak lesznek, mint hagyományos társaik, ám ez a különbség gyorsan el fog enyészni, ahogy elfoglalják a piacot.

Biztos, hogy az AGP-foglalat nem tűnik el a süllyesztőben egyik pillanatról a másikra, hisz még ma is kapni olyan alaplapokat, melyeken ISA-busz található. Gondolniuk kell arra a gyártóknak, hogy sokan vagyunk, akik nem akarják jól bevált hangkártyájukat, hálókártyájukat lecserélni, ezért számíthatunk rá, hogy hagyományos PCI-foglalatot is sokáig találunk majd az új mobókon.

S hogy vegyünk-e még AGP-s videokártyát, vagy PCI-os hangkártyát (stb.)? Bátran mondhatom, hogy igen, mert ennek az új szabványnak is kell még idő bőven, mire teljesen kiszorítja a jól bevált, bár tagadhatatlanul lassan elévülő technológiákat.

Grillo



GlobalWin tápegységek

Valószínűleg mindenki ismeri a Globalwin processzorhűtőket. A cég ezennel újabb termékkategóriában szállt ringbe, mégpedig a tápegységekében, melyek rendkívül csendes üzemet biztosítanak. Az új Eleel 380 tápegység egyetlen 120 mm-es ventilátort, míg az Eleel 450 valamint Leleel 450 nevű új modell két darab 80 mm-es ventilátort, átlátszó plexi borítást, és led-kijelzést tartalmazó házat, valamint Serial-ATA merevlemezekhez használatos csatlakozókat tartalmaz. Az Eleel 450 és Leleel 450 tápegységek aktív PFC-vel rendelkeznek (Power Factor Correction), 90 - 264 V, 47 - 63 Hz hálózati feszültség és frekvencia között működőképesek. Az ATP (Asynchronous Temperature Protection) szolgáltatás segítségével nem csak saját ventilátoruk, hanem egy processzor- és két másik, például rendszerhűtő ventilátor forgási sebességét is képesek szabályozni. A biztonságról OVP (túlfeszültség), OCP (túláram) és SCP (rövidzárlat) elleni védelem gondoskodik. A Leleel 450 tápegység hang- és fényjelzéssel jelzi a ventilátorok állapotát és az esetleges problémákat. Az erőforrás terhelését külön ledek jelzik.

Az Eleel 380 tápegység 380W teljesítményű, 200-240V közötti elektromos hálózatokon működőképes -- kifejezetten az európai hálózatokra tervezték -- és szintén OVP, OCP és SCP elleni védelemmel látták el. A 120 mm-es ventilátor a táp tetején helyezkedik el, hátoldala a jobb szellőzés érdekében teljesen rácsra lett cserélve. A vállalat ezt a modellt passzív PFC-vel és SATA csatlakozókkal is ellátta. Az Eleel 380, Eleel 450 és Leleel 450 tápegységek 79, 139 és 169 eurós áron lesznek kaphatóak Európában.

Újabb A4tech rágcsáló

FORRÁS RAMIRIS, KELLY-TECH

Az SWOP-80 belső és külső értékei is egyformán megnyerők: Az egéren hét programozható gombot találunk, amely a mellékelt szoftver telepítése után igen sokrétű felhasználást tesz lehetővé. Itt van például az Office Switch névre hallgató gomb. Ennek megnyomására előugrik egy nyolcféle parancsot tartalmazó ablak, melyek közül szabadon kiválaszthatjuk a kívánt funkciót. A görgő felett elhelyezett két kis gombra különböző funkciók állíthatók. Elindítható velük a Word, az Excel vagy bármely más program. De a megszállott Internet felhasználók beállíthatják akár az előre- vagy visszalapozás parancsra is, a weblapok közti gyors böngészés érdekében. Magas, 800dpi felbontásának köszönhetően még az aprólékos grafikai munka is könnyen végezhető vele. Ebben további segítséget nyújt a hüvelykujj helyénél elhelyezett érdesített bemélyedés. Így szinte teljesen rátapadhatunk használat közben.

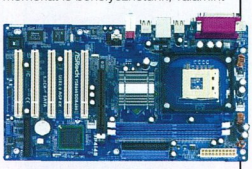
Új, strapabíró MP3 lejátszók

A SanDisk új MP3 lejátszója szélsőséges mechanikai igénybevételek között is megbízható működést biztosít az ütésálló fém burkolatnak köszönhetően.
A Cruzer Micro MP3-lejátszó csupán egyetlen AAA-méretű, ceruzaakkumulátornál kisebb akkumulátorral működik, és még egy LCD-kijelző is található rajta. A hordozható audiolejátszóból egy igen strapabíró darab is kapható lesz: a Cruzer Titanium 512 MB-os memóriamodullal együtt kerül piacra, s a fémötvözet ház segítségével akár 900 kg-os terhelésnek is ellenáll.
A memóriamodulok egyébként a számítógép USB portjára közvetlenül csatlakoztathatóak, akár egy Pen Drive.
Az USB 2.0 felületű memóriamodulokat kitűnő sebességgel lehet írni és olvasni: akár 13 Mbyte/s írási és 15 Mbyte/s olvasási sebesség is elérhető a gyártó adatai szerint. A Micro Cruzer memóriamodulok kapacitástól függően 55 - 170 dolláros áron kerülnek piacra, a Cruzer Micro MP3-lejátszóért pedig 80 dollárt kell majd fizetni. A fémötvözet házzal rendelkező Cruzer Titanium MP3-lejátszóért az 512MB-os memóriamodullal együtt 225 dollárt kell majd fizetni.

ASRock P4i48 - olcsóbb alaplap P4-hez

FORRÁS RAMIRIS

Az Asus leányvállalata, az ASRock is megjelent i848 chipsetre épülő alaplappal. Az új modell már a Prescott magos P4 Intel CPU-kat is támogatja, 8X AGP-vel van felszerelve.
Az ASRocktól már szokásosnak mondhatóan, az alaplap hátulján 6db USB 2.0 csatlakozót találunk. Az alaplapon lévő két darab memóriafoglalatba akár 2GB memóriát is behelyezhetünk, valamint az ATA133-as IDE portokon kívül helyet kapott az alaplapon két darab Serial ATA csatlakozó, egy db 10/100-as LAN és egy 5.1-es integrált hangkártya is. A processzor épségére az ASRock U-COP rendszere vigyáz, mely meggátolja a processzort abban, hogy túlmelegedjen, amint a processzor hőmérséklete egy bizonyos érték felé emelkedik, akkor kikapcsolja azt.

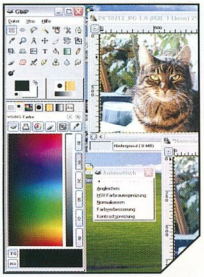


1 terabyte egy egységben

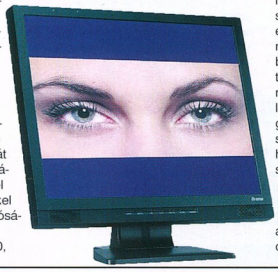
A LaCie bejelentette, hogy a vállalat januárban bemutatott, 1 terabyte kapacitású, több merevlemezt tartalmazó hordozható tárolóeszköze még ebben a hónapban az üzletek polcaira kerül. A Bigger Disk névre hallgató külső adattároló elegáns fémházában 7200 ford/perc sebességű, 10 ms elérésű, 8 Mbyte pufferrel felszerelt meghajtók találhatók.
A gyártó állítása szerint az 1 Tbyte kapacitású külső adattárolóról akár 2 évig folyamatosan lehetne MP3 formátumú zenét lejátszani, vagy egy hónapig nézhető róla MPEG2 formátumú videó. A készülék Windows XP vagy Mac OS X operációs rendszer alatt meghajtó program nélkül használható, a számítógéphez USB 2.0 vagy FireWire porton keresztül csatlakoztatható. Az adatkábel mellett még egy tápkábel csatlakozik az egységhez. Noha a készülék saját ki/bekapcsoló gombbal rendelkezik, emellett automatikus bekapcsolási, kikapcsolási és hibernálási funkcióval is ellátták, sőt, rendelkezik alacsony zajszintű üzemmóddal is.
A LaCie Bigger Disk állítva vagy feltetve is használható és rendelhető hozzá beépítőkeret, amely segítségével szabványos 19"-os rackbe is beszerelhető.
A készülék ára Európában 1130 euró körül várható.

A HÓNAP UTILITY-JE

Megjelent a népszerű - és teljesen ingyenes! - képszerkesztő program kettes változata, amelyet természetesen megtaláltok a DVD-n is. Gyakorlatilag mindenre használható: képkonvertálás, szerkesztés, festés, retusálás, és még számtalan más hasznos funkció szerepel a program palettáján. Az eredetileg Linuxra írt program a Photoshoppal majdnem megegyező tudású. A telepítés megkezdése előtt fel kell raknunk a GTK+ környezetet, amely szintén megtalálható a korongon.



Az iiyama fejlesztőmérnökei nem pihentek az év végén sem, ennek köszönhetően jelenik meg most ez a 20" LCD monitor, mely alapjaiban rengeti meg a piacot. Aki monitor vásárlásán gondolkozik az elsősorban a kiváló képminőségre és a gyors megjelenítésre helyezi a hangsúlyt. Lássuk tehát mit is nyújt az E511S-W! A szokásos TN Wide helyett IPS panellel szerelték, mely nagyságrendekkel szebb képet ad, ráadásul láthatósági szöge 170° minden irányban! Maximális felbontása 1600x1200,



mely ebben a kategóriában ritkaság, válaszideje pedig egészen kiemelkedő: 16msec! Természetesen mindezek mit sem érnének DVI-D bemenet nélkül, ráadásul a beépített hangszórók mellett az iiyamánál már megszokott extrát is megtaláljuk: az előlapra kivezetett fejhallgató kimenetet. A színhűség javítása érdekében rendelkezik sRGB és hardveres gamma beállítási lehetőségekkel is, ezzel könnyítve meg a grafikai/nyomdai munkákat. Természetesen a monitor eleget tesz a TCO03-as szabványnak, és a szokásos iiyama 3 éves helyszíni cseregarancia jár hozzá!

FORRÁS RAMIRIS

20"-os TFT monitor még gyorsabb válaszidővel

AMD 90 nanométeren

Az AMD megkezdte a 90 nanométeres csíkszélességű AMD64 processzorok gyártását drezdai üzemében, és az új chipek piaci megjelenése a harmadik negyedévben várható.

Jelenleg a 90 nanométeres Opteron és Athlon 64 processzorok próbagyártása folyik, a gyártósorokon működőképes prototípusok készülnek. A gyártás során a vállalat jelenleg kilencrétegű - de később akár 11 rétegre is bővíthető - rézhuzalozást, alacsony k állandójú szigetelőréteget és silicon on insulator (SOI) technológiát használ. A SOI használatával a 45-55 wattos tartományba sikerült leszorítani a chipek fogyasztását 130 nanométeren, 90 nanométeren pedig még tovább csökken a processzorok étvágya. A vállalat a jövőben alkalmazni fogja a feszített szilicium (strained silicon) technológiát is.

GENIUS SW-5.1 Home Theater hangfalszett

Az SW-5.1 HF és SW-5.1 Home Theater kiváló minőségű hangfalrendszerek lényegesen élvezhetőbb és tisztább hangminőséget nyújtanak hasonló kategóriás társaikénál, számos extra szolgáltatással kiegészítve, mint például az infravörös távirányító. A Home Theater akár házimozi rendszerünk alapjaként is tökéletesen használható, hiszen a hagyományos 5.1-es bemenet mellett a sztereó kimenetű TV, VIDEÓ vagy Hi-Fi torony külön csatlakozóra kötthető, az éppen használni kívánt jelforrást pedig a felhasználó maga választhatja ki a távkapcsolóval. A hangfalak fából készültek, ami a megnyerő esztétikai látványon túl tisztább, rezgésektől mentes hangzást biztosít.

FORRÁS MISTRAL

Csúcsminőségű DVD írás - még gyorsabban

FORRÁS RAMIRIS

Bizonyára mindenkinek feltűnt a DVD-írók lemaradása a sebesség terén a CD-írókkal szemben. Ez már a múlté, ugyanis a Plextor ismételten világújdonsággal jelentkezik, bemutatták az első 12X sebességű DVD+R író eszközt. A termék május folyamán válik elérhetővé és természetesen támogatja a DVD+R/RW, illetve DVD-R/RW szabványokat is. A DVD-R lemezeket 8X, a DVD-RW és DVD+RW lemezeket 4X sebességgel írja. A Plextor íróknál már megszokott technológiák sorát volnultatja fel: PoweRec, VariRec, GigaRec, SecuRec, Q-check, illetve Mount Raier támogatás. A 712-es modell egyelőre hagyományos ATA csatlakozóval érkezik, a későbbiekben várható Serial ATA-s változat megjelenése is a még megbízhatóbb nagysebességű írás támogatására!

Várhatóan feleződni fog az LCD képernyők ára

Különbözőképpen ítélik meg a távolkeleti vállalatok az LCD TV-k és a nagyméretű LCD-panelek iránti keresletet, s ennek megfelelően különböző árcsökkenést prognosztizálnak a közeljövőre. Abban azonban minden cég egyetért, hogy a hatodik generációs gyárak üzembe helyezését követően az elkövetkezendő három évben jelentősen csökkenhetnek az LCD-panelek árai.

A Sharp szerint a 32 hüvelykes képátlóval rendelkező LCD-panelek ára akár 50 százalékot is eshet az elkövetkezendő három évben, míg a Samsung szerint csak ebben az évben 30 százalékos áresés várható. A tajvani Chunghwa Picture Tubes (CPT) szerint a 30"-os panelek ára csupán 17-25 százalékot esik az év végéig, míg a HannStar Display mindössze 5 százalékos esést jósol erre az évre, s további 5-10 százalékot 2005 első félévében.

A cégek állításait összevetve azonban egyértelműen következtethető, hogy az árzuhanás a monitorokat fogja inkább érinteni a TV-kkel szemben, ugyanis ez utóbbiak árának csupán 40%-át teszi ki a kijelző.

Super Multi DVD és CD írók az LG Electronics-tól

Az LG Electronics a CeBIT 2004-en bemutatta új, a Super Multi-DVD írók harmadik generációjához tartozó DVD és CD íróit.

Az LG GSA-4120B DVD író 12x sebességgel másodpercenként több mint 16 MB-nyi adatot képes lemezre írni - így egy teljes DVD másolása mintegy 5 percig tart. Az LG új DVD írója minden DVD formátumot támogat (DVD+R/RW, DVD-R/RW, DVD-RAM), használható CD íróként és DVD / CD olvasóként is. A készülék 2004 júniusától kapható lesz a boltokban.

Szintén a Cebit során debütált az LG GSA-4082B típusjelű DVD írója is, amely a jelenleg hozzáférhető leggyorsabb Super Multi DVD író: a két legnépszerűbb DVD formátumot (DVD+R, DVD-R) 8x sebességgel képes felírni. A készülék DVD+RW és DVD-RW formátumok esetén 4x írási sebességgel dolgozik. Elődeihez hasonlóan a GSA-4082B is támogatja a professzionális DVD-RAM formátumot.

Az LG meghajtójában található új, nagyteljesítményű lézertechnológia garantálja a gyors és tökéletes adatrögzítést (DVD+R és DVD-R esetében 11MB másodpercenként), egyedülálló vezérlő elektronikája pedig óvja a lemezt a túlmelegedéstől, megkönnyítve ezzel a gyors és biztonságos adattárolást. A felhasználók számára a tökéletes minőségű másolás mellett egyre fontosabbá válik a gyorsaság, az LG Super Multi-DVD írók pedig minden fogyasztói igényt kielégítenek.

A DVD-RAM professzionális adattároló, a DVD+R és DVD-R formátumokkal szemben számos előnnyel rendelkezik: egy üres DVD-RAM-on akár 9,4 GB-nyi adat tárolható, élettartama legalább 30 év. A lemez legalább 100 ezerszer átírható, a merevlemezekhez hasonlóan felülírható és közvetlenül hozzáférhető. A Defect Sector Management (DSM) segítségével elkerülhető az adatok sérült szektorokban történő tárolása. A sérült adatok a DVD hibajavító kód (Error Correction Code - ECC) segítségével helyreállíthatók.

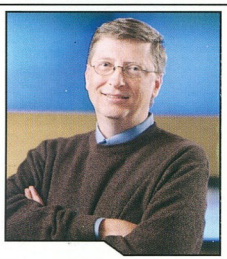
Kingston flash memóriák

A minőségi memóriamoduljairól híres Kingston belépett a nem illanó memóriák piacára is. A forgalmazóknál megjelentek a cég különféle típusú flash memóriái is. Magát a céget valószínűleg senkinek sem kell bemutatni: a világ egyik legjobb minőségű memóriáit készíti. Éppen ezért több digitális fényképezőgép-gyártó (a számítógép szegmensben pedig a legtöbb szervergyártó) gyárilag Kingston memóriát csomagol a készülékek mellé. Ezek a memóriák talán a piacon elérhető legjobb termékek, kompatibilitási probléma szinte sohasem fordul elő velük, a meghibásodás pedig teljesen ismeretlen fogalom velük kapcsolatban.

FORRÁS MISTRAL

Bill Gates - leköröz ve

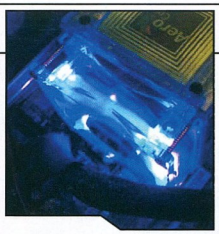
Bár nem a hardveres hírekhez tartozik, de mindenképpen említésre méltó hír, hogy a Microsoft első emberét vagyonának értékét tekintve megelőzte az IKEA bútoráruház lánc alapítója, Ingvar Kamprad.
Az eset elsődleges indoka az amerikai dollár árfolyamának csökkenése a svéd koronával szemben.
A 77 éves Kamprad vagyona 400 milliárd korona, azaz 53 milliárd dollár, Gates-é ezzel szemben csupán 47 milliárd dollár.
Kamprad Svájcban él és már nem vesz részt az IKEA irányításában, azonban továbbra is jelentős tulajdonrésszel rendelkezik.

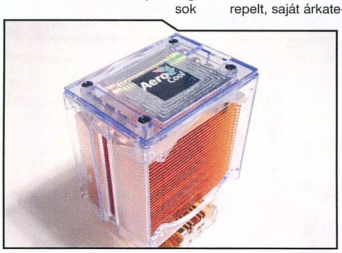


Aerocool HT 101

Első ránézésre egy újabb fura alakú hűtőt mutatunk be. Azonban a HT 101-es modell nem hiába kapta meg sok hardveroldaltól az „ajánlott" és a „tesztgyőztes" rangot. Szinte minden tesztben, ahol szerepelt, saját árkategóriáját megnyerve, győztesként hozták ki.
A hűtőbordákra egy vagy két db, 7 vagy 8 cm-es ventilátor szerelhető. A gyári specifikációk szerint a gyárit ventilátorral 2500-as fordulatszám mellett, 22 decibeles zajszint mellett hűthetjük akár AMD Athlon XP 3600+, akár 3.6 Ghz-es Pentium 4 processzorunkat is!
Érdekessége még a hűtőnek, hogy gyárilag 4 ledes kék UV fényt kibocsátó ventilátorral szerelik. Így azon kívül hogy jól végzi rendeltetésszerű feladatát, akár gépházunk dísze is lehet. A borda anyaga UV fényre érzékeny, így sötétben kékben pompázik.

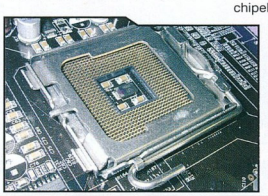
FORRÁS MISTRAL





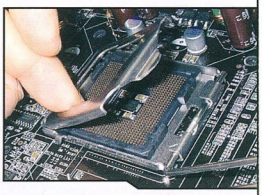
Intel újdonságok

A céghez közeli források szerint az Intel új képességekkel egészíti ki a következő generációs, csúcskategóriás asztali chipkészletét, az Alderwood kódnéven ismert i925X-et. Az Intel által meg nem erősített hírek arról szólnak, hogy a tervek szerint a második negyedév során debütáló i925X nem csak a 800 MHz-es front side buszt és az 400 és 533 MHz-es DDR2 SDRAM-okat támogatja: a front side busz órajelét a pletykák szerint akár 1066 MHz-re is fel lehet emelni, a DDR2 memóriák pedig 667 MHz-en is ketyeghetnek. Az Intel állítólag vizsgálja, hogy a közeljövőben 1066 MHz-es front side busszal működő, LGA775 kivitelű, Prescott magos Pentium 4 chipeket dobjon piacra.



Az i925X az AGP helyett immár egy 16x PCI Express interfészen keresztül kommunikál a grafikus vezérlővel. A chipset esetében bevezetésre kerülő ICH6 southbridge már 4 Serial ATA-csatorna kezelésére képes és a PCI mellett támogatja az 1x PCI Express foglalatokat is. Az ICH6 a hírek szerint már tartalmazza az Azalia kódnevű, 7.1 csatornás adiovezérlőt is.

A cég ezen újdonság mellett júniusra halasztja az LGA775 tokozású Pentium 4 processzorainak piacra dobását - állítják tajvani PC-gyártók. A késés egyben a Socket T foglalattal rendelkező alaplapok megjelenésének csúszását is előrevetíti. Az Intel késlekedése azonban kapóra jöhet a tajvani chipset-gyártóknak, amelyeknek így több ideje lesz az Intel Alderwood és Grantsdale chipsetekkel versenyző termékeik elkészítésére.



Az i915 chipkészlet lesz az Intel következő „igáslova", amelyből számos különböző változat készül, többek között integrált Intel Extreme Graphics 3 videovezérlővel szerelt kivitel is. Az eddig Alderwood néven emlegetett i925X a Grantsdale csúcsváltozata, amely funkcióit tekintve azonos az i915-tel, azonban helyet kap benne az i875P esetében bevezetett Performance Acceleration Technology-hoz hasonló megoldás. Az i925X a felső kategóriás asztali gépek számára készül.

APC túlfeszültségvédők

Bizonyára mindenkinek előfordult már az ismerettségi körében, hogy valakinek teljesen tönkrement a gépe tápegységhiba vagy túlfeszültség miatt. Ezek a meghibásodások teljesen nem zárhatók ki, viszont nagy részük megelőzhető, ha megfelelő minőségű tápegységet használunk, és a perifériákat túlfeszültségvédőn keresztül kapcsoljuk a hálózatra. Ilyen eszközöket gyárt a szünetmentes tápegységeiről elhíresült APC. A SurgeArrest termékcsalád tagjai átmeneti feszültséglökések és villámcsapás okozta impulzusok ellen védik meg féltve őrzött berendezéseinket, a protectnet márkanévre hallgató védők pedig az ethernet hálózat felől érkező veszélyes áramlökéseket semlegesítik.

FORRÁS MISTRAL

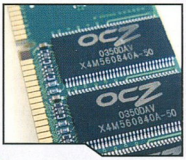
Papír alapú BluRay lemez

A TOPPAN PRINTING CO., LTD és a Sony Corporation közös sajtóközleményben jelentette be, hogy kifejlesztette a Blu-Ray technológiát alkalmazó, 25 GB kapacitású, papír alapú optikai lemezt. Az új optikai tárolóról az április 18-21 között megrendezett Optical Data Storage 2004 konferencián számolnak be a cégek szakemberei Montereyben, Kaliforniában. A papír alapon alkalmazható nyomtatási technológiák kiemelkedő minőségű címkézést tesznek lehetővé. Mivel a papír alapú lemez egy olló segítségével pillanatok alatt felszabdalható, egyszerűen megoldható a fontos adatok utólagos megsemmisítése is. A papír alapú Blu-Ray lemez kifejlesztését az tette lelhetővé, hogy a Blu-Ray Disc írása közben a lézernek nem kell vastag szubsztrátumon keresztülhatolnia, mivel a Blu-Ray lemezek csupán 0,1 mm-es védőréteggel rendelkeznek a DVD lemez 0,6 mm-étől szemben. A kapacitás növelésével tovább csökkenthető az információ tárolásához szükséges nyersanyagmennyiség.

A világon már körülbelül 20 milliárd optikai lemezt gyártanak évente, s ez a szám igen dinamikusan emelkedik évről évre. A papír alapanyag és az ezen alkalmazható nyomtatási technológia tovább csökkentheti a költségeket, s növelheti az optikai lemezek alkalmazási körét. A TOPPAN és a Sony tovább folytatja a lemez fejlesztését, s keresi az utat a gyakorlati alkalmazásokhoz.

Újabb extrém memóriák

A megszállott tuningolók már jól ismerik az OCZ memóriamoduljait, melyek válogatott RAM chipek felhasználásával készülnek, és így magasabb órajelen is stabil működést biztosítanak. A Dual Channel Gold Edition PC-4400 DDR memóriamodulok 550 MHz-es órajelen egyedülállóan alacsony, 2.5-4-4-8 késleltetési beállításokkal használhatók. A gyártó weboldalán található információk szerint a memóriákat Intel i865PE és i875P chipkészletes alaplapokhoz ajánlják.



A gyors memóriamodulok 2,85 voltos feszültségen üzemelnek, a magas órajel és tápfeszültség miatt a hőtermelésük is magas, ezért a chipek tetején aranyozott rézlapok szolgálnak a hő elvezetésére. Az OCZ új moduljai párba válogatva kaphatók, a vállalat 2x256 Mbyte és 2x512 Mbyte kiszerelésű csomagban forgalmazza a terméket.

Diva Light és Gem MP3 lejátszók

FORRÁS ALPHASONIC

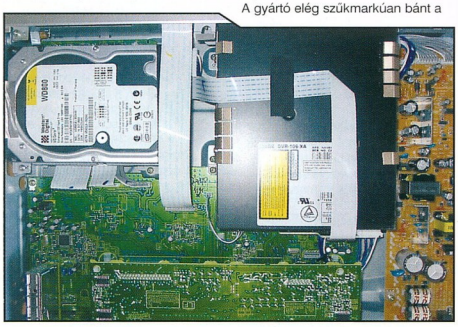
Hazánkban igen népszerű a Diva 32 MB-os „diktafonos" MP3-lejátszója kedvező ára miatt, azonban alacsony kapacitása és nagy mérete miatt egyre elavultabb, nem beszélve a zsebrádióra emlékeztető formatervezésről. A cég mérnökei továbbfejlesztették, és sokkal szebb formatervezésű, kisebb házban, 128 MB-os memóriával szerelve dobták piacra. A lejátszó a szokásos funkciók (zenelejátszás, diktafon) mellett támogatja a Windows Media Audio formátumot, USB-s flash memóriának is használható, továbbá egy FM rádiót is beleépítettek. A nyakba akasztható, elemek nélül 35 grammos készülék alig nagyobb egy Pen Drive-nál és több színben is forgalomba került. A lejátszó magasabb tudású változata a Diva Gem, ezt ellátták bluetooth-kapcsolattal is, továbbá nagyobb felbontású kijelzőt kapott.

ASZTALI DVD FELVEVŐK II.

Pioneer DVR-5100H teszt

Előző számunkban megpróbáltunk áttekintő képet adni az asztali dvd írókról, azok fejlődéséről, pozitív és negatív oldalaikról. Érzésem szerint igazából idén fog aratni ez a termékcsoport, lassan minden nagy múltú cég kihozta a saját fejlesztését, sőt megjelentek a noname típusok is. Egyre több extrát csempésznek bele ezekbe a recorderekbe, mindenki megpróbál első lenni valamilyen apróságban. Termékdömpingről még nem beszélhetünk, arról viszont igen, hogy ha lassan is, de elindult lefelé ezen berendezések ára.

Jelen cikkünkben a Pioneer jelenlegi csúcsmodelljét, a DVR-5100-at vizsgáljuk meg tüzetesen, olyan tulajdonságaira is rávilágítva, amikről a hivatalos sajtóanyag nem tett említést. A termék a 2003-as Las Vegas-i CES kiállításon debütált, mint a Pioneer első, merevlemezzel is rendelkező asztali DVD írója. Hazánkban 2003 végétől forgalmazták, jelenleg kifutó modellnek számít, mivel a nyár közepétől jön az új széria (DVR-7100 ?)



A DVR-5100 egy dvd olvasó/író és egy harddisk recorder ötvözete, a kor követelményeinek megfelelő külsőbe öltöztetve. A dolgok mélyére nézve, a berendezés lelke egy 80Gbyte-os Western Digital winchester, egy Pioneer DVR-106-os DVD író, mindkettő IDE-s kivitelben, a TV tuner Sharp gyártmány. A doboz belvilágát elhagyva rögtön feltűnik, hogy nagyon sok, szám szerint 4db AV bemenettel rendelkezik, ezek között vegyesen van scart / rca / svideo.

A készülék hátulján előbukkan még egy scart AV kimenetet, egy optikai hang kimenetet, illetve természetesen egy RF antenna ki/be csatlakozót. Találunk még egy Control jack aljzatot, ami arra hivatott, hogy más Pioneer eszközöket erre felfűzve, szinkronban vezérelhessük azokat, például az erősítő bekapcsolása életre hívja a DVR-5100-at is. A DV in/out csatlakozót az előlapon helyezték el, ahová DV kamerát csatlakoztathatunk, vagy megfelelő pc-s kártyával magát a pc-t, és indulhat a videó-vágás!

A gyártó elég szűkmarkúan bánt a kiegészítőkkel, mindösszesen 2db ceruza elemet, egy rca-rca AV kábelt és egy RF antennahosszabbító kábelt kapunk a készülékhez. Utóbbit nem nagyon tudtam mire vélni, sokkal nagyobb használt lehetne venni egy normál „apa/anya" RF kábelnek. A berendezés működés közben tetemes hőt termel, ezt a hátlapon elhelyezett ventilátor próbálja kordában tartani, de érdemes odafigyelni, hogy jól szellőző helyre kerüljön.

A száraz tények után nézzük, mit is tud működés közben! Bekapcsolás után egy nagyon barátságos és egyszerű bejelentkező menüt kapunk. Itt elvégezhetjük a szükséges beállításokat, úgymint nyelv, ország, idő, dátum, illetve elvégezhetjük a rendszerünkhöz kapcsolt tv és av erősítő finom hangolását. A nálunk járt készülék még „nem beszélt magyarul", de a használat során ez abszolút nem jelentett problémát. Szintén itt találjuk az automatikus/manuális tv hangolás funkcióját is, amely egész gyorsan, 7-8 perc alatt behangolja a kábelen fogható összes csatornát. Ha a tv készülék támogatja, akkor arról is letölthetjük a csatornalistát, de erre a tuner pontossága és gyorsasága miatt ritkán lehet szükségünk. Ha mindent sikerült beállítanunk, már kezdődhet is a móka, a próbafelvétel ;).

Ne szaladjunk azonban ennyire előre. Dvd lejátszó mivoltában abszolút semmi kivetnivalót nem találunk a készülékben. Kicsit féltem, hogyan teljesít a „mezei" DVR-106-os drive, de nagyon szép, rezgésmentes kép, gyönyörű színek és kontraszt, a hang terén is hasonlóan kiegyenlítetten teljesít.

(Bár az igazat megvallva ezek a paraméterek igazából a 10-bit / 54 MHz video DAC-nak és a 192kHz / 24bit audio DAC-nak köszönhetőek.) Kompatibilitás tekintetében a DVD-RAM kivételével mindent játszik, DVD video, SVCD, Video CD, Audio CD, WMA / MP3 CD /CD-R/CD-RW/DVD-R/DVD-RW, JPEG Photo CD. Utóbbi formátummal picit meggyűlt a bajom, a leírás végig arról ír, hogy mezei jpeg file-ok megjelenítésére is képes, akár vegyes tartalmú, pl. mp3/jpg cd-k esetén is. 1 órát szenteltem erre a projectre, ha akár csak 1db mp3 is volt a cd-n, a jpeg-eket már nem látta, ha csak jpeg volt a lemezen, akkor felismerte azokat, de egy CAN'T PLAY feliraton kívül nem nagyon jelenített meg mást. Mp3/wma tekintetében korrektül működik, hasznos pozitívum, hogy a berendezés támogatja a hosszú fileneveket. A leírás szerint maximum 99 könyvtár mélységben és max. 999db mp3/jpg állományt tud beolvasni, ami szintén baráti.

Végre kezdődhet a felvétel! Alapesetben összesen egy dolgot kell beállítanunk a távirányítóval. Hogy a HDD-re vagy rögtön DVD-R/RW-re mentjük e az anyagot. A legnagyobb szabadságot a HDD biztosítja, a rekorder alig 1 másodpercen belül elkezdi a rögzítést, amely közben DVD-t nézhetünk, elkezdhetjük nézni a felvételt az elejéről, de akár szinkronban a rögzítéssel a HDD-re menthetünk egy családi DVD-R tartalmát! A felvételeket csoportokba rendezhetjük, elnevezhetjük őket és alapvető vágási funkciókat is alkalmazhatunk, a fennmaradó tárterületet teljesen rugalmasan használhatjuk ki! Alapesetben 4 fajta tömörítési fok választható, FINE, SP, LP, EP, illetve van egy manuális

VIDEÓ FELVÉTEL MÓD	BITRATE	HDD	DVD-R / DVD-RW
FINE	10Mbit/sec	17 óra	1 óra
SP	5Mbit/sec	34 óra	2 óra
LP	2,5Mbit/sec	68 óra	4 óra
EP	1,7Mbit/sec	102 óra	6 óra
MANUAL	1,7 - 10Mbit/sec	beállításfüggő	1 - 6 óra

üzemmód is, amely rugalmasan változtatja a minőséget a felvett anyag és a média tekintetében.
Lényeges különbséget én a FINE és LP üzemmód között nem találtam, penge éles kép, és a FINE üzemmódban Dolby Digital 2.0-ás hang. Az LP egy nagyon jó minőségű divx/xvid anyaghoz hasonlítható, az EP viszont tényleg csak brazil szappanoperákra javallott. Itt már jelentős a kép elmosódottsága, viszont ebben az üzemmódban 108 óra anyag rögzíthető a HDD-re. A tesztek során többfajta forrásból rögzítettem, kábel tv, VHS magnó és egy másik DVD lejátszó, a kapott végtermék természetesen nagymértékben függ a forrás minőségétől. Érdekes módon egy alsó kategóriás DVD-t megadva forrásként nem aktivizálódott a Macrovision védelem, egyszerűen le tudtam másolni a tesztelésre használt Dire Straits DVD-t, igaz „csak" Dolby Digital 2.0-ás hangminőségben. A vájt fülüeknek lehetőségük van PCM 96Khz minőségben is rögzíteni a hangot, csak legyen hozzá lejátszó, ami le is játssza! Ha a HDD-n mindenféle következmény (rontott lemez) nélkül begyakoroltuk a felvételkészítés lehetőségeit, megpróbálkozhatunk a mű DVD-re sütésével is.

DVD-R/DVD-RW-re történő közvetlen mentés során hasonlóak a beállítási lehetőségek, írás/mentés előtt azonban a főmenüben inicializálni kell a lemezeket, DVD-RW esetében ez a lemez formázásával jár. A művelet alig több, mint 3-4 perc, független az előzőleg ráírt anyag hosszától.
A lemezekre 2 formátumban menthetjük felvételeinket, egy un. Video módban, ami szabvány DVD-VIDEO formátumban rögzíti a felvételt, tehát szinte minden kommersz DVD lejátszóval nézhető a felvétel. Van egy VR üzemmód is, amely abban különbözik elődjétől, hogy rugalmasabb vágási, szerkesztési lehetőségeket biztosít, ellenben csak VR kompatibilis lejátszókkal nézhető a lemez. Bármelyik mentési típust választjuk, a lemezeket a „munka befejeztével" célszerű lezárni, e nélkül más lejátszók nem tudják olvasni a lemezt. Ha van hely a HDD-n, célszerű végig azon dolgozni és csak a végén felírni a már kész anyagot. DVD-VIDEO módban menüt is készíthetünk az elkészült korongunkhoz, számos sablon áll rendelkezésre, amelyek segítségével egész pofás home DVD-t tudunk készíteni! Nem esett szó még a videóvágás-szerkesztés funkciókról, ezekről annyit, hogy ne egy profi videó vágó stúdiót képzeljünk el. Az elkészült felvételek elejéből/végéből lehet

levágni, össze lehet egyesíteni például több kisebb videót, illetve szétválasztani egy hosszabbat. Elnevezhetjük a felvételeket, illetve azok sorrendjébe is bele tudunk nyúlni.
Komolyabb funkciókat nem támogat az író, de ezek hiányát nem éreztem a teszt során, ha pedig mégis szükség lenne komolyabb vágásokra, ott a DV in/out. Nem beszéltünk még a készülék egy érdekes és fontos üzemmódjáról, a backup-disk funkcióról. A nem gyári, tehát általunk írott lemezekről a gép képes 1 gombnyomásra egy Image-file-t készíteni a HDD-re, majd azt egy üres DVD-re kiírni. A funkció nagyon hasznos lehet például kis szériában, egy eskövőről készült videó sokszorosítására, egy 4x DVD-E médiát alig 20 perc alatt süt meg az író.

A következő táblázat azt mutatja, hogy egy 1 órás műsor HDD-ről DVD lemezre való rögzítése minimálisan mennyi időt vesz igénybe.

Tesztjeink alátámasztják az adatokat, sőt több esetben felül is múlták azokat, főleg jó minőségű média esetén. Eredeti lemezek, filmek másolására azonban több okból sem alkalmas a készülék. Egyrészt gyári lemezeknél nem aktív a backup funkció, másrészt a gyári DVD-k 90%-a 2 rétegű, ami vagy 2 részre vágva, vagy áttömörítve férne csak fel egy 4.7GB-s médiára.
A teszt során kipróbáltuk a berendezés időzített felvétel funkcióját is, amit gyerekjáték felprogramozni, 1 hónapra előre 32 felvétel készíthető vele. Ha nem vagyunk biztosak a felvételek hosszában, semmi gond, a készülék támogatja a Showview / VPS üzemmódokat, nem kell agódnunk, biztosan nem maradunk le kedvenc sorozatunkról. Showview programozás esetén egy picit más, de ha lehet még egyszerűbb a beállítás. Csak meg kell adnunk a rögzíteni kívánt program számkódját, a felvétel minőségi módját (célszerűen Manual-dinamikus), illetve, hogy

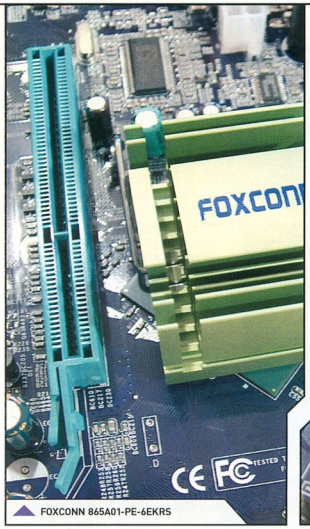
FELVÉTEL MÓDJA	DVD MÉDIA TÍPUSA		
	DVD-RW 1x	DVD-R / DVD-RW 2x	DVD-R 4x
EP	10 perc	5 perc	2,5 perc
LP	15 perc	7,5 perc	4 perc
SP	30 perc	15 perc	7,5 perc
FINE	60 perc	30 perc	15 perc

DVD-R/RW lemezre, vagy a HDD-re akarunk rögzíteni. Bár hazánkban még nem nagyon elterjedt, de a készülék képes NTSC formátumban is menteni a PAL mellett, tudni kell azonban, hogy 1 lemezre csak egy fajta szabványú anyagok rögzíthetők. A Seamless Playback funkció a VR módban szerkesztett és írt lemezek lejátszásakor folyamatossá teszi a képet a szerkesztési pontoknál, ezáltal javítva a képminőséget. Bár nem hiszem, hogy gyakran fogják használni, de 2 nyelvű felvételt is készíthetünk olyan forrásokról, tv adásokról, amelyeket 2 nyelven sugároznak. Ezen kívül számos apró funkcióval finom hangolhatjuk még DVD felevőnket, optimalizálhatjuk felvételeinket, de azt kell mondanom, hogy szívesen lennék örök társa akár a HDD nélküli DVR-3100-nak is. Kezelése maximum 1 óra alatt elsajátítható (magyar nyelvű leírás mellékelve), minősége pedig még a laikusok számára is kézzel, illetve szemmel „fogható". Negatívumokat tényleg nehezen tudnék most összeszedni, de ha mégis kellene, akkor picit bosszantó lehet a koaxiális digitális kimenet hiánya. Hasznos lett volna még bőségesebb AV szett készülék mellé csomagolása is, illetve lehetséges, hogy csak az én tesztkészülékem dobozából hiányzott, de biztosan örömet okoz az új tulajdonosnak 1-1 Pioneer márkájú DVD-R / DVD-RW lemez. Ezen a téren megint csak pozitívan csalódtam a berendezésben, a leggagyibb noname DVD-R lemeztől kezdve a márkás TDK DVD-RW lemezig mindent megírt, szótlanul, hibátlanul. Szintén pozitív és egyben elvárható, hogy a teszt során egyszer sem tapasztaltunk semmilyen problémát, software lefagyást, pedig rendesen megnyaggattuk a berendezést. Mindenképpen célszerű szem előtt tartani a leírás azon pontjait, hogy a berendezés HDD-t tartalmaz, amely sokkal nagyobb figyelmet igényel mind az eszköz elhelyezése, mind mozgatása során! Ezen apró játékszabályok betartása esetén azonban biztosak lehetünk abban, hogy egy megbízható, rugalmas és (jelenleg) igencsak ritka készülék büszke tulajdonosai lehetünk, természetesen miután a pénztárban hagytunk közel 300 ezer forintot.

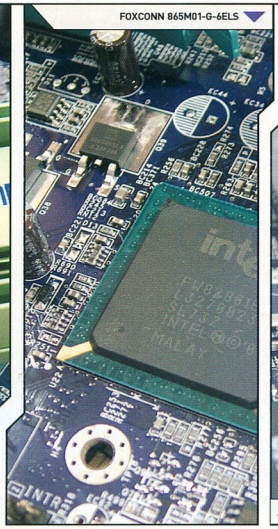
kuf

FOXCONN ALAPLAPOK

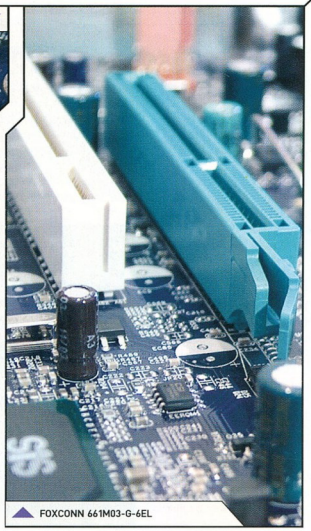
Bemutatkozik egy új alaplap család



FOXCONN 865A01-PE-6EKRS



FOXCONN 865M01-G-6ELS



FOXCONN 661M03-G-6EL

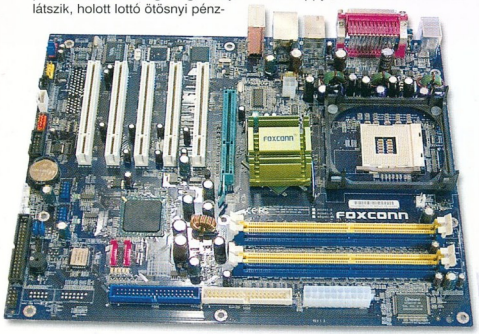
Amikor végre eljutunk a soros gépbővítésig, előbb vagy utóbb menthetetlenül szembe kerülünk az alaplap kérdésével is. A piacon lévő márkákból mára bőséges a választék. Igazán szerencsésnek mondhatja magát, aki már elsőre el tudja dönteni, hogy melyik gyártó melyik modellje fog a későbbiekben a rendszere lelkévé válni. Egyesek az árcédulát nézik, mások a dobozba zsúfolt földi javakat, de mindenki természetes igénye, hogy legalább ismerősen csengjen számára a dobozra írt márkanév. Bemutatónkban rávilágítunk arra, hogy érdemes egy kicsit artikuláltan gyakorolni: FOXCONN.

Rögtön az elején le fogjuk lőni a poént: a Foxconn alaplapok az ár/szolgáltatás arányukkal keltették fel az érdeklődésünket. Miután a forgalmazást felkaroló DTK Computer Hungary rendelkezésünkre bocsátott néhány példányt, hitetlenkedve álltunk az árcímke felett, hogy itt valami elírás történt. Telefonos érdeklődésünkre a kedves női hang többször is megerősítette, hogy kitűnően elsajátítottuk az elemi matematika alapjait, az ott pont annyi, amennyi. Ezek után kicsit utánaolvastunk, hogy mi is fog hamarosan a labor asztalán vallani, és percről percre bensőségesebb kapcsolatba kerültünk az elsőre rókának hitt tigrissel.

A Foxconn nem új játékos a piacon, évtizedekre visszamenőleg képes komoly referenciákat felmutatni az elektronikai eszközök gyártásában. Rövid kutakodás után több alkatrészen - VGA kártyán, alaplapi csatlakozón, S-ATA kábelen - olvashattuk a Foxconn nevet. Kis hazánkban is fenntart egy üzemet, ahol Nokia telefonok alaplapi NYÁK-ját gyártják. Régóta OEM beszállítója több nagy márkának (pl. Intel, Dell), a saját nevén forgalmazott alaplapokra viszont eddig várnunk kellett.

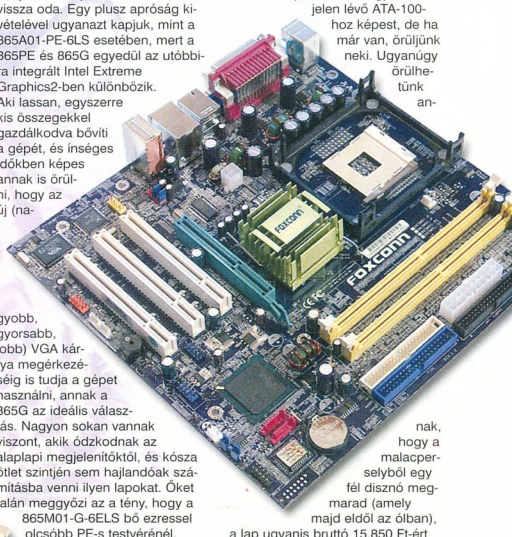
A jó tanuló csak ronthat - áll Murphy törvénykönyvében. Mi mégis a -6EKRS végződésű deszkával kezdtük az ismerkedést, amely az adott széria csúcsát képviseli, felszereltségében az MSI Neo2-PFIS2R-el tekinthető egyenértékűnek. A passzív bordával hűtött Intel 865-ös északi hídja a ICH5R déli híd társaságában került felszerelésre. A Socket478-as foglalaton keresztül 400, 533 és 800 MHz-es Front Side Bus-szal rendelkező processzorokat etethetünk meg vele, hozzáértve a legújabb, 0.09 nm-es gyártástechnológiával készülő Prescottokat is. A 800-as FSB-vel tálalt processzoroknál már gőzerővel dübörög a Hyper-Threading támogatása is, ennek

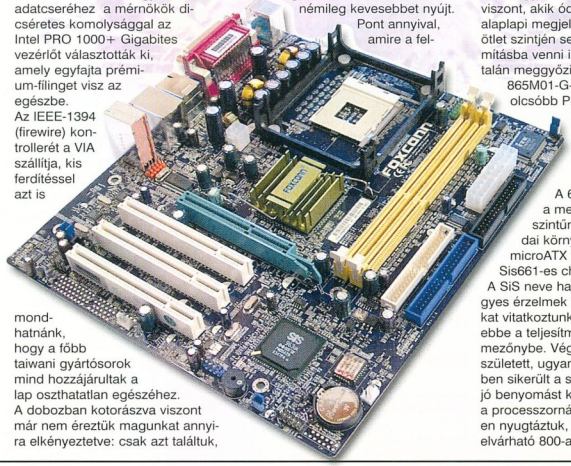
legegyértelműbb jelét a Windows 2000/XP-ben láthatjuk, ahol a Teljesítmény figyelésénél egyszerre két processzor terheltségi diagrammja látszik, holott lottó ötösnyi pénzösszegbe is le mernénk fogadni: csak egy százlábút applikáltunk a deszkára. Párosan szép az élet - tartja a mondás, ezért nem árt kettesével adagolni az ugyanolyan méretű, sebességű és gyártmányú memóriamodulokat, a dual-channel DDR kihasználásához. Az mindenkinek leesett elsőre, hogy a 8x AGP foglalatra szükség van, ha a felépített rendszerben rejlő teljesítményt a monitoron is viszont akarjuk látni tengersok FPS (Frame per secundum) formájában, de arról, hogy a mellette található öt PCI-sínt milyen jóságokkal tudnánk megtölteni, már lövésünk sem volt. Merthogy tovább forgatva a lapot, mindent megtaláltunk, amire egy haladóbb szintű rendszerben szükség lehet. Ilyen az integrált hat csatornás Realtek AC'97 hangvezérlő, amely már egyfajta minimumként is tekinthető. A kellően gyors hálózati adatcseréhez a mérnökök dicséretes komolysággal az Intel PRO 1000+ Gigabites vezérlőt választották ki, amely egyfajta prémium-filinget visz az egészbe. Az IEEE-1394 (firewire) kontrollerét a VIA szállítja, kis ferdítéssel azt is mondhatnánk, hogy a főbb taiwani gyártósorok mind hozzájárultak a lap oszthatatlan egészéhez. A dobozban kotorászva viszont már nem éreztük magunkat annyira elkényeztetve: csak azt találtuk, ami feltétlenül szükséges az üzembe helyezéshez, viszont azt hiánytalanul. A hátlapi takarópanel mellett floppy-, 80 eres ATA-133 és S-ATA (táp és adat) kábel nyugszik, kettő szolidan dizájnolt CD társaságában. Az angol nyelvű leírás kellően részletes, de ez nem jelenti azt, hogy az abszolút kezdő felhasználók rögtön nekiállhatnak gépet összeszerelni. A mellé adható javak hiánya nem volt lehangoló, ésszerűen végiggondolva ez is egy módja az ár alacsonyan tartásának. Lehet, hogy ez csak buta európai rétegigény, de szívesen vettük volna, ha a kábeleket hengeresre formázzák. A lap negatívumait ebben az egy pontban sikerült summáznunkuk. Az cikk elején említett összeg bruttó 25.600 Ft volt, ami még mindig alulról közelíti az azonos tudású MSI nettó árát.



Másodikként a 865A01-PE-6LS került érdeklődésünk középpontjába, amely a rövid specifikációt böngészve a fentebb leírtaktól némileg kevesebbet nyújt. Pont annyival, amire a felhasználó megértően int egyet, hóna alá csapja az alaplapot, hogy az így megspórolt összegből virágot vegyen a barátnőjének, elvigye vacsorázni, utána meg jól hazakísérje. A vacsora érdekében lemondunk a Gigabit-es LAN-ról egy 10/100-as javára, megpróbálunk Firewire nélkül élni, és a RAID-et maximum szoftveresen kovácsolunk a rendszer alá. Minden más teljesen megegyezik, ha a -6EKRS egy full extrás autó lenne, a -6LS-ben ugyanazt kapnánk automata sebváltó és műholdas navigáció nélkül. A -6LS verziót választóknak bruttó 22.700 Ft-al lesz könnyebb a költségvetése.

A harmadik dobozból a 685M01-G-6ELS került napvilágra, és a mezőny „best buy" címével térhetett vissza oda. Egy plusz apróság kivételével ugyanazt kapjuk, mint a 865A01-PE-6LS esetében, mert a 865PE és 865G egyedül az utóbbira integrált Intel Extreme Graphics2-ben különbözik. Aki lassan, egyszerre kis összegekkel gazdálkodva bővíti a gépét, és ínséges időkben képes annak is örülni, hogy az új (nagyobb, gyorsabb, jobb) VGA kártya megérkezéséig is tudja a gépet használni, annak a 865G az ideális választás. Nagyon sokan vannak viszont, akik ódzkodnak az alaplapi megjelenítőktől, és kósza ötlet szintjén sem hajlandóak számításba venni ilyen lapokat. Őket talán meggyőzi az a tény, hogy a 865M01-G-6ELS bő ezressel olcsóbb PE-s testvérénél, (bruttó 21.450 Ft) és ennyi pénzért még Firewire-t is kapunk hozzá.





A 661M03-G-6EL kilóg a mezőnyből. A belépő szintűnek pozicionált, irodai környezetbe szánt microATX formátumú lapon Sis661-es chipset dorombol. A SiS neve hallatán sokakban vegyes érzelmek törnek felszínre, sokat vitatkoztunk róla, hogy beírjuk-e ebbe a teljesítménytől duzzadó mezőnybe. Végül pozitív döntés született, ugyanis minden tekintetben sikerült a saját kategóriájában jó benyomást kelteni. A kutakodást a processzornál kezdtük, és jóleső-en nyugtáztuk, hogy a manapság elvárható 800-as FSB és Hyper Threading támogatás itt is rendelkezésre áll. A DDR400-as memóriamodulok is teljesen kiaknázhatóak, de a kétcsatornás üzemmódról le kell mondanunk. Az integrált VGA teljesítménye a tőle elvárható minimumot teljesíti, de a 8x AGP foglalat lehetőséget ad a későbbiekben komolyabb kártya használatára. A hat csatornás zajkeltő az irodai környezetben valószínűleg kevésbé hasznos, mint a 10/100-as LAN vezérlő. Érdekesség, hogy a Firewire is a felszereltség része, talán azért, hogy a titkárnő munkaidőben is tudja a DV-kamerájáról a nyaralás képsorait digitalizálni. Serial-ATA-nak nyomát sem találtuk, kárpótlásul az IDE-interfész ATA-133 üzemmódban működik, ami nem hoz lényeges gyorsulást az Intel chipsetek mindegyikében jelen lévő ATA-100-hoz képest, de ha már van, örüljünk neki. Ugyanúgy örülhetünk annak, hogy a malacperselyből egy fél disznó megmarad (amely majd eldől az ólban), a lap ugyanis bruttó 15.850 Ft-ért kelleti magát.

Mindegyik dobozon felfigyeltünk rá, hogy dolgozik a marketingosztály is: kicsit fantáziátlan módon minden feature kapott valami „Super" előtagot. Tény, hogy a kínált lehetőségek akár még jól is jöhetnek, de egy kicsit fellengzősnek tűnt, csakúgy mint egy másik gyártó „AI" (Mesterséges Intelligencia) szériájának elnevezése.

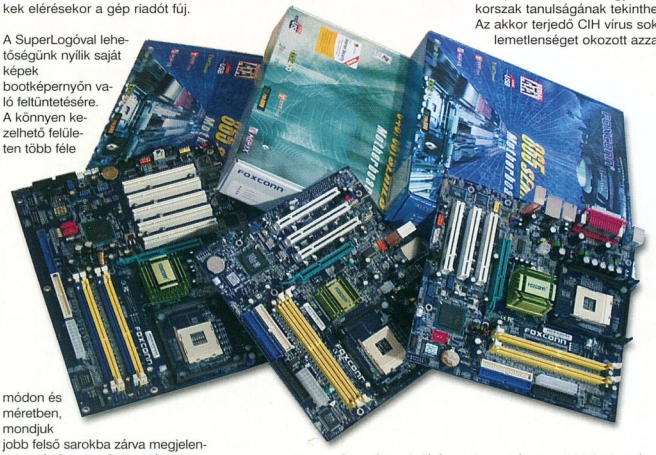
A SuperStep elsődleges funkciója, hogy könnyedén, Windows alól tudunk más működési frekvenciát erőltetni a processzorra. A segédprogram ezen felül képes a „PC health" funkciók ellátására is, a rendszerhőmérséklet, a táp által leadott feszültség és ventilátorok fordulatszámának folyamatos figyelé-

sére. Saját kezűleg állíthatjuk be, hogy mit tekintünk kritikus értéknek az előbb felsoroltaknál, a határértékek elérésekor a gép riadót fúj.

A SuperLogóval lehetőségünk nyílik saját képek bootképernyőn való feltüntetésére. A könnyen kezelhető felületen több féle módon és méretben, mondjuk jobb felső sarokba zárva megjelenhet saját Counter-Strike klánunk logója. Praktikusnak nem mondanánk, de sokat segíthet önmagunk identitásának erősítésében.

A SuperUpdate a BIOS-frissítésekben játszik szerepet. Windows alól BIOS-t frissíteni már nem újdonság, sokak szerint nem is ajánlott, ők a DOS-os rendszerlemezre esküsznek. Az átlátható felületen összehasonlíthatjuk a jelenlegi és leendő BIOS-unk paramétereit, biztonsági másolatot kérhetünk a meglévőről, figyelemmel kísérhetjük a frissítés folyamatát. Internetkapcsolattal megáldott felénkebb felhasználók elég, ha a „Live Update" gombra böknek, ilyenkor a megfelelő BIOS-file letöltődik a gépre és a frissítés automatikusan végrehajtódik.

A grafikus felületen végezhető műveletek ezzel véget is értek, a



SuperSpeed eléréséhez vissza kell térnünk a bekapcsoláskor nyomogatott DEL billentyűhöz. A retro feeling hamisítatlan Phoenix BIOS-ban ölt testet, a SuperSpeed nem más, mint a Softmenu Foxconnos megfelelője. Az FSB-t és az abból származtatott eszközök (RAM, PCI, AGP) működési frekvenciáit állíthatjuk be. Még lehetőségünk van a SuperBoot bejelölésére. Ezt már csak véglegesre konfigurált és telepített rendszer esetében érdemes alkalmazni. A rendszer ugyanis nem fogja minden indítás alkalmával kidobni a POST-ot, és keresgélni a perifériákat, egyszerűen konstansnak veszi a gép beállításait, és mire észbe kapunk már grafikus felület tárul elénk. Bármilyen változtatással (pl. mobil rack cseréje) keresztbe is tehetünk neki, nem véletlen, hogy alapértelmezettként tiltva van.
A SuperBIOS-Protect egy sötét korszak tanulságának tekinthető. Az akkor terjedő CIH vírus sok kellemetlenséget okozott azzal, hogy képes volt kisütni a gép BIOS-át. Valójában ez nem más, mint egyfajta írásvédelem, amelyet az igazán biztosra törekvők jumper segítségével is eszközölhetnek. A frissítésekre bekapcsolt állapotban nincs lehetőség, de a BIOS-beállításokon bármikor változtathatunk.

Az igazán értékes funkciót a SuperRecovery jelentette számunkra. A segítségével még a gép installálása előtt be tudunk konfigurálni egy rejtett partíciót, ahova kívánság szerint a BIOS tartalmát, a winchester partíciós tábláját, vagy a rendszert tároló partíció adatait menthetjük le. A rendelkezési jogunkat jelszó biztosítja, az egész műveletet alapértelmezésben a Bal Shift+F12-vel kezdeményezhetjük. A funkció nagyon hasznos lehet egy rendszert tároló partíció vírus miatti elvesztése után, amikor a csatát elveszítjük, de a háborút megnyerjük. A fizikai károsodásoktól nem védi az adatokat (arra ott van a RAID 1), a dokumentumokat meg mindenki rendszeresen CD-re vagy DVD-re archiválja, ugye? A szolgáltatás sok órás újratelepítést spórolhat meg, de adataink biztonságáért minden körülmények között mi felelünk.

Összegezve: a Foxconn alaplapok zsebpénzbarát árukkal, jól eltalált felszereltségükkel és három év garanciájukkal kellemes emléket hagytak bennünk. A következő alkalommal már kedves ismerősként fogunk velük találkozni. Az alaplapok aktuális áráról a www.chip.hu online webshopban tájékozódhatunk.

BobMaster

További információ:
Chip Voodoo Computer
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. út 63.
Tel: 474-0893 - chip@chip.hu
Online áruház: www.chip.hu

MIÉRT SATA?

A SATA első és legfontosabb előnye, hogy soros, point-to-point kapcsolaton keresztül kapcsolja össze a chipsetet az eszközökkel, így az adott csatornát dedikáltan bocsátja rendelkezésre. Jelenleg csak merevlemezek kaphatók SATA interfésszel, de hamarosan jönnek az optikai eszközök. Másik jelentős előnye a hot-swap, azaz a menet közbeni cserélhetőség. A hűtés és a szellőzés szakértői dicséretesnek értékelik a vékonyabb adatkábelt, ami szabadabb légmozgást engedélyez a házban. Az ICH5R déli híddal szerelt alaplapokon lehetőségünk van RAID tömbök felépítésére is.

SPECIFIKÁCIÓK

	FOXCONN 865A01-PE-6EKRS	FOXCONN 865A01-PE-6LS	FOXCONN 865M01-G-6ELS	FOXCONN 661M03-G-6EL
Chipset	Intel 865PE	Intel 865PE	Intel 865G	SIS661FX
Processzor támogatás	Pentium 4 (Socket 478, 800MHz FSB)	Pentium 4 (Socket 478, 800MHz FSB)	Pentium 4 (Socket 478, 800MHz FSB)	Pentium 4 (Socket 478, 800MHz FSB)
RAM támogatás	DDR 400/333/266	DDR 400/333/266	DDR 400/333/266	DDR 400/333
USB támogatás	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
AGP támogatás	AGP 8x	AGP 8x	AGP 8x	AGP 8x
Raid támogatás	Van	Nincs	Nincs	Nincs
Integrált garfikus vezérlő	Nincs	Nincs	Intel Extreme Graphics 2	SIS Graphics
Audio támogatás	6 csatornás	6 csatornás	6 csatornás	6 csatornás
Lan támogatás	Intel Gigabit	Van	Van	Van
IEEE-1394 támogatás	Van	Nincs	Van	Van
Serial ATA támogatás	Van	Van	Van	Nincs
Kisker bruttó ár	25.600 Ft	22.700 Ft	21.450 Ft	15.850 Ft

TULAJDONSÁGOK

Műszaki adatok
Rendszer
GSM 900/1800/1900
Méret
103x44x20
Súly
97 gr
Akku
850 mAh Li-Ion
Készenléti idő
150-300s
Beszélgetési idő
3-5 óra
Tulajdonságok
Kijelző
65536 szín, 128x128 pixel felbontás
Aktív TFT
Telefonkönyv
Saját telefonkönyv (max. 1000 bejegyzés)
Kép-és hang hozzárendelés a bejegyzésekhez
Hívócsoportok
Híváskezelés
Gyorstárcsázás
Polifonikus dallamok
Hanghívás (25)
Hangvezérlés (16)
Automata hangerő-szabályozás
Üzenetek
MMS (max. 100 kb./MMS)
SMS (max. 150), csoportos SMS küldés
Prediktiv szövegbevitel
Hosszú SMS
Adatkommunikáció
EDGE Class 10 (4+1, 3+2) 236, 8 Kbit/s
GPRS Class 10 (4+1, 3+2)
HSCSD
TCP/IP
Extrák
6 MB dinamikus memória
Videó felvevő (max. 4perc), lejátszó
Digitális VGA kamera
Bluetooth
MP3 lejátszó
Sztereó Fm rádió
MultiMediaCard
Kihangosítás
On-line chat
Konverter
Szinkronizálás
Java

NOKIA 6230

Alig ismerkedtünk meg a Nokia új EDGE telefonjával a Nokia 6220-al, már megérkezett az új, bővebb szolgáltatáskínálattal rendelkező 6230-as.

Végre valódi újdonságokkal szerelték fel a (szerintem tetszetős, mások által alcatelesnek nevezett) csodatelefont. Legfontosabb újdonság, hogy végre van benne Bluetooth! Annál is inkább, mert már rég nem tudom követni a Nokia mérnökeinek gondolatmenetét, mely szerint a Nokia 7650 rendelkezik ugyan bluetooth-al, de nem használható a kihangosítóhoz , és nincs benne bővítési lehetőség. Ezzel szemben a Nokia 3650, (lássuk be az egész telefon inkább hasonlít a rég bevált tetrisz játékhoz, mintsem egy komoly tudással felruházott telefonhoz, ráadásul aki ezzel tud gördülékenyen sms-t írni, minimum zseni) 3660 (hál' Istennek a gombok visszanyerték eredeti elrendezésüket, és a kijelző is 65K-s) teljes körű bluetooth-szal rendelkezik, ráadásul bővíthető memóriakártyával is.
Folytatva a sort, nehéz jóhiszeműnek lenni akkor, amikor piciny változtatásokkal ugyanazt a telefont látom viszont a boltok kínálatában. 7210-6610, 7250-7250i-6220. Nem értem miért kell egy telefonról több bőrt lehúzni. Elgondolkodtató a Nokia 7210 és 6610 közti „különbség" is , az meg végképp felfoghatatlan, hogy miért nem kapott helyet a bluetooth a 7250, 7250i, és 6220 triumvirátus egyikében sem.

Visszatérve eredeti témánkhoz, a Nokia 6230-as külseje visszafogottan elegáns. Hagyományos billentyűelrendezés, középen egy ötállású „okos gomb", mely nagyon megkönnyíti a telefon használatát. A gombok egy síkban helyezkednek el, eltérően az elődnek mondható 6220-as típustól. Sajnos az üzleti készülékek sem kerülhetik el a cserélhető elő- illetve hátlapot. Ennek megfelelően a 6230-as házát is cserélgethetjük, szerencsére jól illeszkedik, ezzel elkerülhetővé vált az a bizonyos recsegés, amely az „Express-on" előlapokat jellemezte. A Nokia 6230-as menüje szinte minden igényt kielégít. A megszokott szolgáltatásokat egy telefonban egyesíti, esetenként más csoportosításban, pl.: alkalmazások menüpont alatt találhatók a játékok, extrák stb. A készülék telefonkönyve a megszokott Nokiás képet mutatja, 1000 név és telefonszám rögzíthető további adatokkal. A bejegyzéseinket öt hívócsoportra rendezhetjük, az egyes csoportokhoz saját logót és csengőhangot rendelhetünk. Arra is lehetőség van, hogy csak bizonyos csoportok irányából fogadjunk hívásokat. (sajnos nem jelez foglaltat, mint egyes Ericssonok pl.: T39!) a névjegyzék (6220-as típussal egyetemben) új almenüt tartalmaz (saját jelenlét, figyelt nevek). Sajnos gyakorlati jelentőségük minimális, hiszen a hazai hálózatok nem támogatják a szolgáltatásokat. A telefonkönyv bejegyzéséhez több, különböző címkével és ikonnal ellátott (otthoni, munkahelyi, mobil, stb.) számot illetve szöveges bejegyzést (pl.: e-mail-cím, Web-cím, postacím, jegyzet, stb.) csatolhatunk, s a tíz leggyakrabban hívni kívánt személyt akár hangunkkal is tárcsázhatjuk. A nevekhez csatolhatunk fényképeket, így beérkező hívás esetén akár arcvonásai alapján is felismerhetjük, hogy ki kíván beszélni velünk.
A gyorstárcsázás funkció sem marad ki a kínálatból, szokásos módon használható.
Az üzenetek menüpont újdonsága az e-mailküldési lehetőség, mely nem csak SMS-ben, hanem Java támogatással is használható. Üzenet-címlisták is létrehozhatók, így SMS címzettjeként listaneveket is megadhatunk (az SMS ára a címzettek számának megfelelő SMS, hiszen a telefon külön-külön SMS-ként küldi őket). A 6230-as is támogatja a hosszú SMS küldést, és a hagyományos képüzeneteket is tudja kezelni.
Az MMS-ek terén is elég jól teljesít a készülék: képet, hangfájlt illetve szöveget egyaránt küldhetünk és fogadhatunk, sőt a 6220-as készüléknél megszokott diasorozatokkal is megbirkózik.
További szolgáltatások lehetőségei viszonylag komplex szolgáltatáskínálatot nyújtanak.
Az ébresztőóra rendelkezik saját csengőhangbeállítási funkcióval. Naptár, időzítő, jegyzetelő, számológép, FM rádió és xHTML Webböngésző egyaránt megtalálható a készülékben. A készülék legerősebb oldala mégis az, hogy EDGE kompatibilis, tehát az arra alkalmas hálózaton akár 236,8 Kbit-es (a 6220-as kétszerese!!!) adatátvitelre is képes, amely érték többszöröse az eddigi csúcstartó GPRS sebességének, de még a vezetékes ISDN-ének is.
Fontos újdonság a bluetooth-os kapcsolat mely nem csak számítógépes alkalmazás során nyújt segítséget.Ami még nagyon fontos: a menü kellőképpen gyors, és az eddigi tapasztalatok szerint „fagyásmentes".

Mindent összevetve dicséret illeti a Nokia mérnökeit ezért a minden igényt kielégítő, nagy tudású mobiltelefonért.

PagaNell

További információ:
Chip Voodoo Computer
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. út 63.
Tel: 474-0893 - chip@chip.hu
Online áruház: www.chip.hu

PHANTOM

Avagy a láthatatlan konzol szelleme bejárta a világot

Ennél találóbb nevet keresve sem találhattak volna a készítők, ugyanis a több mint egy éves elméleti múlttal rendelkező konzol pontosan úgy is viselkedik, mint egy fantom. Senki nem tud a létezéséről. A nemzetközi sajtóban már kapott hideget, meleget és ma már mindenki kétkedve néz, ha a nevet meghallja: „A Phantom? Ja igen hallottam, de az nem csak egy átverés?" Mi most megpróbáljuk összegezni, mi is történt idáig.

A floridai illetőségű Infinium Labs 2003 januárjában jelentette be, hogy egy új, minden eddigit elsöprő erejű konzolon munkálkodik. A legfőbb jellemzőkként közt hálózati játékot, vezeték nélküli kontrollereket, és könnyű, barátságos fejlesztőkörnyezet ígértek, a megjelenés dátuma 2003 év végeként volt ekkor megjelölve. A hardverről még ekkor csak annyit lehetett tudni, hogy PC-s alapokon nyugszik, ez pedig magában hordozta a könnyű portolási lehetőséget. A kiadók számára az a tény jelentett vonzerőt, mely szerint a játékokat netről lehet majd letölteni, ezáltal háttérbe szorítva a kalózkodást. A következő hónapokban egyre másra érkeztek a hírek, hogy a Game Developer Conference-en, vagy az E3-n lesz a hivatalos bemutató, ám csak a hivatalos honlap indult be (http://www.infiniumlabs.com/), az is inkább figyelemfelkeltésként, konkrét új adatokat nem tartalmazott.

A jeles esemény végül az auguszusi Ultimate Gamers Expón következett volna be, ám a Los Angeles-i kiállítás elmaradt, így végül a Phantom az interneten mutatkozott be, egészen pontosan augusztus 17-én. Ekkor már konkrét adatok is elhangzottak, íme a főbb jellemzők:

Speciális Windows XP alapú kernel
3.0 GHz processor, 256MB DDR RAM
nagyteljesítményű nVidia videokártya
nagyteljesítményű Intel alaplap
Dolby Digital™ 7.1 Surround Sound
100+ Gigabyte hard drive
On-board RF vezetéknélküli modulok
S-Video, RCA vagy component video és PAL csatlakozók
10/100 baseT Ethernet
1 vezetéknélküli kontroller
vezetéknélküli billentyűzet és egér
2 USB port
4 kontroller port
12 Port Extension kábel

80 GB tároló egység, Nvidia NV36-os videókártya, standard ATX-es alaplap. A készítők szerint nagyjából 1000 játék készül a gépre és 4000 van tervbe véve (ezek jelentős része PC port), ám konkrét címek vagy kiadók nem ismertek. A legutolsó hivatalos megjelenés már az idei Consumer Electronics Show-n történt, ám kipróbálni itt sem lehetett

a szerkezetet, mindössze négy magát a dobozt.

Ezek után az az ígéret következett, hogy a novemberi Comdexen már a tényleges éles bemutató következik, vagyis ott lesz kipróbálható a dolog először és az első játékokat is meg lehet majd szemlélni. Szeptemberben aztán robbant a bomba, ugyanis a HardOCP szerkesztői kíváncsiságtól vezérelve nyomozásba kezdtek a konzolt illetően, és amit találtak az nem éppen pozitív kicsengésű volt. vállalkozás mögött álló Timothy Roberts meglehetősen kétes múlttal rendelkezik, az elmúlt években több amerikai vállalkozást is csődbe vitt, emellett kiderült az is, hogy az Infinium Labs-nak nincs is irodája, nincsenek alkalmazottai, egyedül egy postafiókot tudnak felmutatni, melyre a levelek érkeznek. Az említett weboldallal egyébként azóta is kölcsönösen perben áll a fejlesztőcsapat, egyikük az ellene felhozott vádak visszavonását követeli, míg másikuk a vádak ellenkezőjének bebizonyítását követeli. Októberben aztán az International Game Developers Association orlandói konferenciáján tényleg bemutatásra került a jószág, ám működés közben nem lehetett látni, sőt a jelenlévők a kontrollerportok teljes hiányáról számoltak be. Viszont a hardverrészleg további pontosításon eset át, amely valahogy így festett: 1.8 Ghz-es P4 processzor, 256 MB RAM,

A további híreket boncolgatva pro és kontra is lehet újabb dolgokat elmondani mindkét oldalon. Mindenképp negatívum, hogy több állítólagos működés közbeni kép is napvilágot látott, melyek azonban hamisnak bizonyultak, az egyik ilyen például a GC-s Metroid Prime-ot mutatta be, mint Phantom játékot. Pozitívumként annyit lehet elmondani, hogy január végén a szakmai berkekben elismert, ex-Xbox alkalmazott Kevin Bachus is csatlakozott a projecthez, ezzel nevét adva a produktumhoz. Hogy lesz-e valami a Phantom megjelenéséből (persze előbb még bemutatójából) az továbbra is kérdéses, a jelenlegi stádium szerint az idei E3 van megcélozva, ahol mindenképpen kipróbálható lesz majd a gép. Még ha ezúttal igaz is lesz (ennyi fals időpont után nem nagyon van, aki ne kételkedne), a Phantomnak igencsak fel kell kötni az alsónemút, ugyanis azóta rengeteg konkurens termék tűnt fel, valamint a nagyok (Sony, Microsoft, Nintendo) is nagyon mocorognak a következő generációs

gépek bejelentéseit illetően. Egy azonban biztos, ez is legalább olyan jó móka volt, mint anno a finn BitBoys fiúk szuper videókártyája…

m_anger

PLAY ZONE

PLAYSTATION 2 - XBOX - GAMECUBE - GBA - N-GAGE

VÉGIGJÁTSZÁSOK, TIPPEK ÉS TÖBB SZÁZ CHEAT

2 ÓRIÁS POSZTER!

ÚJ SZÁMUNK TARTALMÁBÓL:

Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Metal Gear Solid: The Twin Snakes
Champions of Norrath
X-Files: Resist or Serve
James Bond 007: Everything or Nothing
Forbidden Siren
Ninja Gaiden
Final Fantasy: Crystal Chronicles
Metroid: Zero Mission
Red Faction

MÁR KAPHATÓ!

A KONZOL LAP AMIRE MINDIG IS VÁGYTAL...

Útmutató a játékok világában:

CD GAMES

Szuper végigjátszások:

Beyond Divinity
Rise of Nations: Throne and Patriots
Singles
Syberia 2
Painkiller
Pokoli szomszédok 2
CSI 2
Soldner
UEFA EURO 2004
Perimeter
és még sok minden más...

Teljes CD-s stratégiai játékmelléklet:

Software Tycoon

hamarosan kapható az újságárusoknál dupla terjedelemben!

Science-fiction és fantasy folyóirat

Keresd a forgalmasabb újságárusoknál!

THERMALTAKE HÁZAK

Mire jó az X?

Mindig öröm olyan termékekről cikket írni, melyekről egy rossz szót sem lehet ejteni. Igen ritka az ilyen, talán nincs is, épp ezért örültem mikor én kaptam a Thermaltake Xaser házait a kezeim közé. A választék bőséges, ezért vágjunk is bele, mert a hely szűkös.

▲ XASER III LANFIRE VM2000A

XASER III LANFIRE VM2000A

Kezdjük a legkisebbel. Nem hiába lett a modell neve Lanfire, hisz ez a „csöppség" igazán cipelésre termett. A szépen polírozott alumínium ház üresen mindössze 4 kiló, s ha utána számolunk, akkor elvileg teljesen telerakva (persze léghűtéssel) sem éri el a 15 kilót, amit már cipelni sem olyan nagy gond (főleg, ha belegondolunk, hogy az 1000-es és 2000-es széria tagjai elérik a 17 kilógrammot, igaz nem is ajánlott a gyakori cipelésük, kivéve, ha épp a tavaszi edzésprogramunkat próbáljuk érdekesebbé tenni.

▲ XASER III SUPER TOWER V1000A

Amit fontos megemlíteni, az a ventilátor szabályzós előlapi panel, az előlapi USB és FireWire illetve Audio kivezetések, s ne feledjük a plexi oldallapot, valamint a világító tűzgolyót. Rendelkezik 3x5,25-ös, és összesen 4x3,5-ös hellyel. Látványos kis házikó, ára 37 000 forint körül van.

XASER III V1000A/D, V2000A SUPER TOWER

Aki nem kifejezetten könnyű, viszont erős, minden extrával ellátott, kitűnő minőségű házban szeretné tudni gépe egyéb alkatrészeit, azoknak ideális választás a V1000-res, és 2000-res sorozat. Mindegyikre jellemző a az alumínium előlap, valamint a 7 beépített ventilátor (2 elöl, 2 hátul, kettő oldalt és 1 felül), melyekből négy fordulatszámát az előlapi kontrollerrel szabályozni is tudjuk. A V1000-resek tekintélyes, 17 kg-os súllyal bírnak, míg a V2000A-s alumínium mivolta miatt csak ennek a súlynak a felét nyomja. Rendelkeznek 4x5,25-ös és összesen 8x3,5-ös hellyel, ami minden igényt kielégít.

▲ XASER III SUPER TOWER V2000A

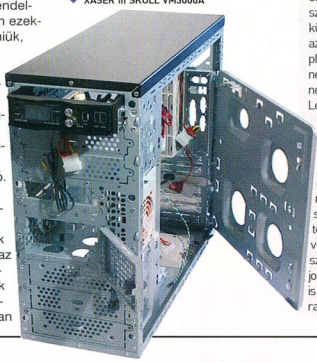
S miben különböznek? A 2000-es ház teljesen polírozott alumíniummal fedett, ennek köszönhetően valamivel extrább külsővel rendelkezik, mint a másik kettő. Ám ezeknek sincs miért szégyenkezniük, hisz mindkettő acél felépítménnyel és borítással rendelkezik. Ennek köszönhetően igen nagy szilárdsággal rendelkeznek, ami biztonságérzetet kelt a tulajdonosban, és őszintén kimondhatjuk: jogosan.

S ez az érzés még fokozható. A ház hátulján, az oldallap hozzálakatolható a ház testéhez, ezáltal csak olyan nyúlhat alkatrészeinkhez, akiknek kulcsuk is van. Másik opció az elektronikus letiltás, mely akkor lép életbe, ha nem raktuk fel az oldallapot. Természetesen ehhez olyan alaplapra van szükségünk, ami támogatja ezt a funkciót (azt hiszem a Gigabytenak is vannak ilyen mobói). Zár található még az előlapi panelen, így mobilrack-ben tárolt merevelemezünket, és optikai meghajtóinkat is jó helyen tudhatjuk.

Az előlapi kivezetések itt a „háztetőn" kaptak helyet, mely nem feltétlenül jó, de minden megoldható, és esztétikailag semmi kifogásunk nem lehet az elhelyezés ellen.

Az 1000 utáni betűk a színeket jelölik, az „A" a fekete, a „D" pedig a kék. A ház belsejében gyakran matatóknak előnyös a meghajtók sines rögzítési megoldása, valamint az, hogy nem kell a PCI-slotokba helyezett kártyákat csavarral lefogatni.

▼ XASER III SKULL VM3000A



Nem lehet egy rossz szavam sem a fent bemutatott házakra (talán annyi, hogy egyik sem az enyém). Példaértékűen felszereltek, kivitelezettek. Igaz, az áruk borsos (a V2000A 57000, az 1000-ek 45000 forintba kerülnek), ám ha utána számolunk a 7 ventillátornak, a ventillátorszabályozónak, akkor már nem is tűnik olyan magasnak ez az érték. S persze itt is igaz: aki minőségi terméket szeretne, fizesse meg az árát!

Grillo

További információ:
Cédrus Számítástechnikai Kft.
1142 Budapest, Tatai u. 93/a
Tel: 06-1-450-1266 -
cedrus@cedruskft.hu

XASER III VM3000A

Ezt a házat külön ki akartam emelni. Nekem ez volt az etalon, azzal együtt, hogy ára is jó (37000 forint, mint a Lanfire). Nekem a fekete az egyik kedvenc színem, és ezt preferálom a házaknál is. Ez egy gyönyörű darab, ráadásul igen jó szolgálatot tehet egy olyan embernek, mint én, aki gyakran szereli gépét. Külsőre nem sokban különbözik a többi háztól, mindössze az előlap mintájában, és az oldallap plexijének formájában (a többi házé nem szabályos hatszög, míg a 3000-é négyzet alakú.

Legelőnyösebb tulajdonságai közé tartozik a 6 darab 5,25-ös hely, és az a tény, hogy a jobb oldali fal leszedésével ki tudjuk szerelni az alaplapot anélkül, hogy az általszó oldalhoz nyúlnánk, vagy csavarozni kéne bármit is. Sőt, egyetlen csavarra sincs szükségünk a szerelésnél, ugyanis teljesen csavartalan a ház. Kapunk 4 ventillátort, és egy tökéletes lakhelyet számítógépünknek. Nem is tudnék jobb helyet egy tesztgépnek, de annak is tökéletes, aki nem szerelget gyakran. Nagyon tetszett!

THERMALTAKE HŰTŐK ÉS KIEGÉSZÍTŐK

Mire van még szükségünk, ha van egy jó házunk?

Másik cikkünkben (lásd Xaser házak) jó minőségű Thermaltake házakat mutattunk be. Azzal, hogy van egy megfelelő borítás a gépre, még korántsem vagyunk kész. Nem elég, ha a külső igényes, figyeljünk a belsőre is. Ám vigyázzunk, hisz nem minden arany, ami fénylik!

A thermaltake teljes palettát kínál a kiegészítők terén, kezdve a billentyűzettől egészen a processzorhűtőkig. Ezekből kaptunk párat darabot, s én örömmel szemezgettem a minőségi modellek közt.

SILENT PUREPOWER 480 W DUAL FAN TÁP

Igen látványos darabbal van dolgunk. Nem csak a design-ja szép, de megemelve érezzük, hogy minőségi alkatrészekkel van dolgunk.

A szép fekete borítás igazán jól menne a VM3000A-hoz, nagyon szépen passzol bele. A dupla ventillátoros kiképzés biztosítja a táp megfelelő hűtését, s bár nem az a dolga, de besegít az egész gép szellőzésébe is.
S hogy miért van szükségünk ekkora tápra? Egy egyszerű konfigurációhoz elég egy márkás 300-as, de inkább 350 wattos táp. Ha nForce-os alaplapunk van, akkor nem árt még egy nagyobb sem, főleg, ha több winchesterrel és optikai meghajtóval vagyunk felszerelve. A most érkező új generációs videokártyák (GeForce 6800) igénylik a hatalmas teljesítményt, és az NVIDIA hivatalos közleményében is 480 wattos tápot ajánl kártyája mellé.
A 28000 forintos termékhez kapunk két fordulatszám szabályzót is, egyiket előre, másikat hátra szerelhetjük be.

▼ SILENT PUREPOWER 480W

VOLCANO 11 XASER EDITION

A thermaltake kialakította a Xaser stílust, ami nem csak a házakon látható, hanem az X ott van majd minden termékükön. Igaz ez erre a hűtőre is, hisz ennek még a nevében is ott a Xaser.
A hűtő igen masszív látványt kelt, már ránézve biztosra vesszük, hogy ez bizony le fogja hűteni az Athlon XP-t. Ezt ígéri a teljesen vörösréz borda is.
A fordulatszám 1300 és 4800 fordulat/perc között állítható a kapott szabályzó segítségével, melyet a hátlapra erősíthetünk fel. A minimális hangerő így mindössze 17 dB, míg maximális fordulatszámon ez az érték eléri a 48 dB-t. 6000 forint jó ár ezért a hűtőért, ajánlom mindenkinek. Alacsonyra állítva megfelel a halk gépet szeretők igényeinek, s magas fordulatszámon a tunningolóknak is ideális.

▲ SUBZERO 4G

SUBZERO 4G

Akik kicsit komolyabb hűtést szeretnének, és nem sajnálnak rá 30000 forintot, annak jó megoldás a Subzero. Ez a hűtő egy peltier-elemen alapszik, ami félvezető két lap között. Ha ebbe egyenáramot vezetünk, akkor az egyik oldala nagyon lehűl, míg a másik oldala nagyon felmelegszik.
A Thermaltake nagyon kompakt kis szettet állított össze. Ez a peltier-elemes léghűtőből, a hozzá való plusz ventillátorból, és a vezérlő egységből áll, amit egy PCI-szlotba helyezhetünk. Ebből kapja az energiát a CPU-hűtő, s ezt egy mikroprocesszor szabályozza a hőmérséklet függvényében.
Aki nem szeretne vízhűtést a gépében, de szüksége van a nagyfokú hűtésre, annak bátran ajánlhatom.

▲ VOLCANO 11 XASER EDITION

XASER

Ha már a házak kaphatók több színben, akkor dukál hozzá a megfelelő külsővel rendelkező billentyűzet és egér is.
A fekete-vörös, kék-ezüst és ezüst-vörös összeállítások igen jól néznek ki, jó összhangot alkotnak a tornyokkal.
Az egerek természetesen optikaiak, két gombbal és egy görgővel rendelkeznek. A billentyűzeten mindenféle plusz gombot találunk. Ami nagyon tetszett, az a bal kéznél lévő, szövegszerkesztést megkönnyítő beszúrás, kivágás, stb. gombok voltak, ezek tényleg jó szolgálatot tehetnek.
Az 10000 forintos fogyasztói árért egy jó minőségű minden extrával ellátott billentyűzetet, s egy jó egeret kapunk. Aki összhangra törekszik háza és kiegészítői között, az feltétlenül ruházzon be rá.

XASER BAG

Szeretünk LAN-partyra járni, de házunkat csak nehézkesen tudjuk szállítani, mert félig kilóg a sporttáskáról, nem tudjuk rendesen megfogni, esetleg már ejtettünk is le gépet így?
A Thermaltake ennek a feladatnak a megoldására fejlesztette ki a Xaser Baget, mely egy hevederrendszer, melynek segítségével könnyebbé válik a szállítás.
A kantár segítségével vállunkra emelhetjük az egész pakkot, az oldalzsebekbe befér a billentyűzet és az egyéb kisebb cuccok, bár a monitor problémája még mindig fennáll.
6800 forintért masszív terméket kapunk, s az erős csatokra és szíjakra bátran rábízható a LanFire ház, de a nagyobb Xaserek szállítását ilyen módon sem ajánlom. S ne feledjétek, szállítás előtt a nagyobb hűtőket mindenképp szedjétek le a processzorról, az alaplap sérülését elkerülendő.

▼ XASER BAG

Ennyi lenne mára, a termékpaletta jóval nagyobb, de a hely szűkös, és azt hiszem ennyi is elég volt arra, hogy megmutassam, hogy a Thermaltake termékei igen jó minőségűek, a magas árért a megfelelő szolgáltatást és kivitelezést kapjuk.

Grillo

További információ:
Cédrus Számítástechnikai Kft.
1142 Budapest, Tatai u. 93/a
Tel: 06-1-450-1266 -
cedrus@cedruskft.hu

XBOX AZ AUTÓBAN

Avagy mi mindenre jó a MiniTV

A cím igen sokat sejtető, de ne gondoljunk egy hatalmas átalakított lakóbuszra, mert a megoldás, oly egyszerű, mint amilyennek hallatszik. A legjobb lesz, ha konyha-show jelleggel látunk neki a dolgok felvázolásának. Hozzávalók: egy darab olyan hely, ahol nincs 220 Voltos aljzat, egy autó, vagy legalább egy 12 Voltos akkumulátor - szivargyújtó csatlakozással, szivargyújtó elosztó, minimum kétfoglalatú, valamint egy 220-as inverter és egy 5"-es TFT televízió, na és persze a nélkülözhetetlen X-Box.

A fent említett összetevők elkészítése nem igényel nagy kézügyességet, viszont precizitást annál inkább. Miután működőképes állapotba hoztuk újdonsült mobil rendszerünket, láthatjuk, hogy számos többletszolgáltatással gazdagodtunk a kiindulási tervhez képest, így például, kaptunk egy 220-as aljzatot, melyet telefon, és laptop töltésre éppen úgy tudunk használni, mint villanyborotva berregtetésre.

A miniTV-nket megvizslatva látni fogjuk, hogy számos lehetőséget nyújt a nyugalom megzavarására vagy éppen ellenkezőleg. Rendelkezik külső antenna bemenettel, RCA video és mono hang bemenetekkel, valamint fülhallgatót is csatlakoztathatunk hozzá, és mindennek tetejében, egy OSD rendszerű többnyelvű menü is rendelkezésünkre áll, melyben összes tévékre jellemző paraméter megtalálható és állítható a hozzá kapott infra távvezérlő segítségével is. A tévéműsor zavartalan élvezéséhez, nem árt egy külső antennát elhelyezni valahol, minél magasabban a kocsiszekrényen kívül, mert sokat segít a „mákos tészta", és a „hangya-háború" jellegű műsorok elkerülésében.

Ha mindezen dolgokról gondoskodtunk, akkor már csak a címszereplőnket kell előkeríteni, és beintegrálni, a már meglévő környezetbe. Természetesen gondolnunk kell arra is, hogy a játékgépek népes családjába tartozó X-Box-ot alapvetően helyhez kötött, nyugvó talapzatra terveztek, és nem véltem felfedezni a specifikációban sem, hogy nagymértékű rázkódásvédelemmel lenne ellátva, mind a mechanika, mind az elektronika, éppen ezért menet közben előfordulhatnak bizonyos fennakadások a töltési folyamatokban. Természetesen más konzol gyártó termékeit is preferálhatjuk, ekkor sem változik a felállás, és a lehetőségek sem térnek el nagymértékben. Sőt, ha autónk audió rendszere lehetővé teszi, a játékok, a TV, vagy akár a DVD-k hanghatásait át tudjuk küldeni a gépkocsiba szerelt hangszórókra is. Ezen átkötés, talán kazettás rendszereknél a legegyszerűbb, mert a kapható adapter segítségével, számomra igen meglepő színvonalú hangminőség érhető el. Az egyéb rendszereket, amennyiben nem találunk rajtuk Line In csatlakozást, sajnos meg kellene bontani, ami semmi esetre sem javaslott szakember bevonása nélkül.

Most hogy felmértük vágyainkat és lehetőségeinket, végezetül nézzük meg mindezen dolgok árát is.

MiniTV 5" TFT színes:
~35 000 Ft. *(Demand 2000 Kft.)*

12V-220V Inverter 150W:
~8 000 Ft *(Co-Run Kft.)*

Figyelmeztetés:
Óva intenék minden 'vezető' pozícióban lévő személyt, hogy az imént említett ötleteket, szigorúan parkoló járműben alkalmazza/hasznosítsa!

Kovách Kornél

DVD LELŐHELYEK

Nagyon örültünk, hogy ennyire tetszik nektek a dupla dvd-s PC.Games, hisz sok helyen hamar elfogy, de emiatt sokan panaszkodtatok, hogy már nem találtok DVD-s lapot az újságárusoknál. Segítségül országszerte kiemeltünk pár helyet, ahol biztos megtalálod a DVD-s változatot, mivel folyamatosan ellátjuk ezeket a hírlapárusokat. Természetesen ezután is ott lesz az összes többi újságárusnál is, de ezzel a plusz lehetőséggel szeretnénk garantálni, hogy mindig megtaláljuk egymást :)

Tuti lelőhelyek:

VIDÉKEN:		BUDAPESTEN:
Békéscsaba Andrássy út 22.	Nagykanizsa Kanizsa Plaza	I.Déli Pu. metró aluljáró Relay
Budakalász Cora	Nyíregyháza Szegfű Plaza	III. Árpád híd metró aluljáró Relay
Budaörs Auchan City Press	Pécs Jókai u. (Nagypostánál)	III. SÜBA Rákóczi u. 36.
Debrecen Cora City Press	Salgótarján Erzsébet tér 5. City Press	IV. Újpest Központ metró aluljáró Relay
Debrecen Debrecen Plaza	Százhalombatta Piac tér	IX. Boráros tér metró aluljáró Relay
Dombóvár Hunyadi tér 15. City Press	Szeged Cora City Press	IX. Népliget metró aluljáró Relay
Dunaújváros Üzletház City Press	Székesfehérvár Auchan City Press	V. Ferenciek tere aluljáró Relay
Eger Széchenyi u. 20. City Press	Szolnok Szolnok Plaza	VII. Blaha L. tér metró aluljáró Relay
Fót Cora	Szombathely Fő tér 16. City Press	X. Kőbánya-Kispest metró aluljáró Relay
Győr Pálffy u. 2. City Press	Tatabánya Fő tér 20. City Press	XIII. Nyugati metró aluljáró Relay
Kaposvár Kaposvár Plaza	Veszprém Kossuth L. u. 1. City Press	XIV. Örs Vezér tér Árkád Üzletház aluljáró Relay
Kecskemét Petőfi S.u. City Press	Zalaegerszeg Zalaegerszeg Plaza	XV. Pólus Center Tesconál City Press
Miskolc Szinvapark (Bajcsy Zs. 2-4.)		XXII. Campona City Press

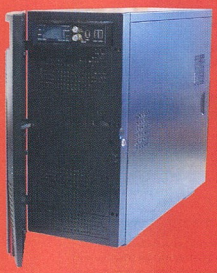
Thermaltake

XaserIII

Csúcskategóriás számítógépházak a Thermaltaketől

CEDRUS

Hivatalos disztribútor:
Cédrus Számítástechnikai Kft.
1142, Budapest Tatai u. 93/a
06-(1)-450-1266
cedrus@cedruskft.hu



Kiegészítő opciók:

W0010RE
480W
Dual FAN
tápegység

A1836HUC
BlackRed
billentyűzet

A1700
X-BAG

Thermaltake
CoolAll Your Life

PC.GAMES ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

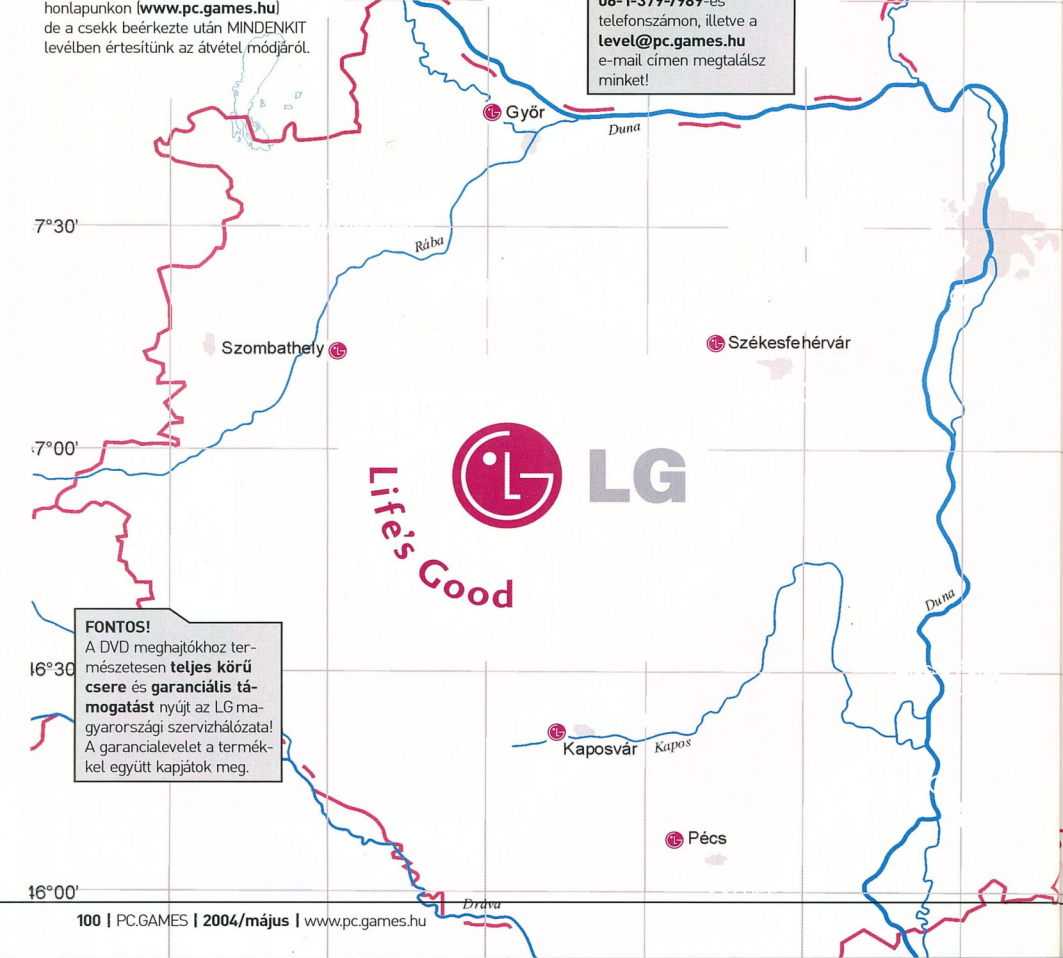
Előfizetési akciónkban a 12 db DVD-s PC.GAMES-re előfizetők egy **LG GDR-8162B** DVD-ROM meghajtót kapnak ajándékba.
A kedvezményes előfizetői ár **22.200 Ft**, mely tartalmazza a DVD-ROM meghajtót is.
A következőket kell tenned, ha elő szeretnél fizetni lapunkra:

1, A lapban található csekkre írd rá **olvashatóan** a nevedet és a címedet, valamint a **22.200 Ft-ot** minden erre szolgáló részbe.
A közlemény rovatba írd be, hogy „Előfizetés PCG DVD 2004/7-8-tól" (ha már előfizető vagy, akkor „folytatólagosan").
Itt jelezd a **telefonszámodat** és **e-mail** címedet a kapcsolattartás miatt.
2, Ballagj el a legközelebbi postahivatalba és **fizesd be** a 22.200 Ft-ot.

Az előfizetési akció **2004 június 5-ig** tart, az ezután beérkezett DVD-s előfizetésekhez nem tudjuk biztosítani a DVD meghajtót.
A DVD-ROM-ot és a garancialevelet a lakhelyedhez közeli partner számítástechnikai üzletünkben veheted át, **2004 június 21 és 2004 július 21 között,** a befizetést igazoló feladóvevény ellenében, így erre nagyon vigyázzatok!
Az első DVD-s PC.GAMES pedig **2004 július 2-án** landol a postaládádban.

A további részleteket, illetve a teljes átvevőhelyek listáját megtalálod honlapunkon (**www.pc.games.hu**) de a csekk beérkezte után MINDENKIT levélben értesítünk az átvétel módjáról.

Ha kérdésed van az akcióval kapcsolatban, akkor a **06-1-379-7989**-es telefonszámon, illetve a **level@pc.games.hu** e-mail címen megtalálsz minket!



FONTOS!
A DVD meghajtókhoz természetesen **teljes körű csere** és **garanciális támogatást** nyújt az LG magyarországi szervizhálózata! A garancialevelet a termékkel együtt kapjátok meg.

AZ LG TÁMOGATÁSÁVAL

Természetesen az akcióban résztvevő LG DVD-ROM olvasó ismeri a PC.GAMES **duplasűrű DVD formátumát**, mely **14 CD-nyi** adatot tartalmaz!

Ne feledd, az előfizetésnek **2004 június 5-ig** be kell, hogy érkezzen, hogy részt vehess az előfizetési akcióban!

Sajó

Bodrog

Tisza

Miskolc

Nyíregyháza

Szamos

NÉHÁNY ÉRV AZ ELŐFIZETÉS MELLETT:

- 12 db **emelt oldalszámú PC.GAMES-t** kapsz minden egyes megjelenéskor
- minden számhoz egy **teljes játék** jár, méghozzá reményeink szerint **egyre jobb minőségben**, és **magyar nyelven**!
- kapsz egy kimagasló minőségű **LG DVD-ROM meghajtót**, remek szervizháttérrel és nagyon jó paraméterekkel
- előkészítettünk egy **meglepetés csomagot** is, melyet az első DVD-s PC.GAMES mellé fogsz kapni!

Ne habozz hát, **csatlakozz hozzánk**, itt a remek alkalom!

Debrecen

Szolnok

Kecskemét

Körös

Békéscsaba

Tisza

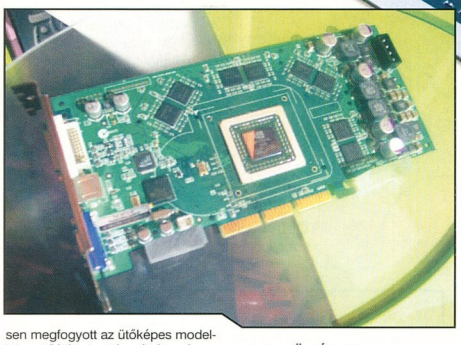
Szeged

Jellemzők	LG GDR-8162B DVD-ROM MEGHAJTÓ
Illesztőfelület	E-IDE (ATAPI)
Lemezátmérő	12 cm/8 cm, szabványos méretű CD és DVD lemezek
Támogatott lemezek	DVD+R/+RW, DVD-R/-RW, DVD-RAM, DVD-ROM, CD-R/RW, CD-ROM Mode1,2, CD-DA, CD-I FMV, CD-ROM XA, Mixed CD, CD Extra, CD-Plus, CD Text, Photo-CD, Video CD, CD-R/RW
Beszerelési irány	Vízszintes/függőleges
Olvasási/írási sebesség	(DVD): 16×Max; (CD): 48×Max
Adatátviteli sebesség	CD max. 7800 KB/s; DVD max. 22100 KB/s
Átlagos hozzáférés idő	CD: 100mp; DVD: 120mp
Puffer kapacitás	2 MB
MTBF	120.000 üzemóra
Tápfeszültség	5 V DC, 12 V DC
Méretek	146 x 184,7 x 41,3 mm (szélesség, mélység, magasság)
Tömeg	900g
Ár	Ajándék az előfizetési akcióban :)

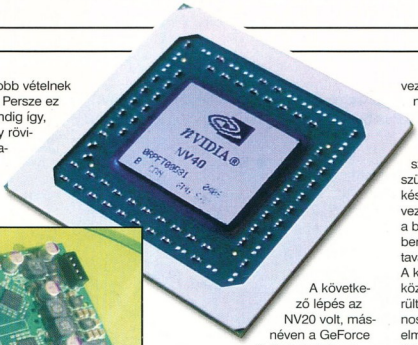
GEFORCE 6800 ULTRA VS. RADEON X800XT

A háború folytatódik

A videokártyák piacát mindig érdeklődve figyeltem; szórakoztató mindig várni az újabb modelleket, reménykedni egy jó kis árzuhanásban. Ez így van ma is, és az elmúlt évek alatt nem is lehetett unatkozni. Igaz, hogy erősen megfogyott az ütőképes modelleket előállítani tudó gyártók száma, de azért az NVIDIA-ATi harc is szolgált meglepetésekkel. Most újabb forduló következik, és a harc még nem dőlt el, remélhetőleg egy-két számon belül már saját eredményeinkre támaszkodva hirdethetünk eredményt.



Az utóbbi, lassan két évben bizony az ATi volt az, melyet a játékostársadalom preferált, mert tagadhatatlanul jobb termékekkel jelentek meg, mint az ellenfél. Az nem mondható, hogy az NVIDIA kártyái rosszak lettek volna, de bizonyos hibák miatt a Radeonok jobb vételnek bizonyultak. Persze ez nem volt mindig így, s lehet, hogy rövidesen visszavágnak a GeForceok.



NVIDIA TÖRTÉNELEM

Az NVIDIA az NV10 chippel debütált (alias GeForce256), mely hatalmas újításnak számított 1999-ben, hisz ez volt az első igazi GPU-val rendelkező gyorsító, az előd ök számításait a CPU végezte. Ezt fejlesztették tovább, melynek során megjelent a GeForce2 GTS, valamint a GeForce2 Ultra. Ezek már igazi játékra termett darabok voltak.

A következő lépés az NV20 volt, másnéven a GeForce 3. Ez is hatalmas előrelépés volt, hisz itt már programozható árnyékolókat kaptunk, a Vertex és a Pixel Shadereknek külön processzoregységük volt. A DirectX 8 már támogatja a Vertex és Pixel Shader 1.1 technológiákat, s addig soha nem látott grafikai megoldások váltak kivitelezhetővé a játékkészítők számára.

A negyedik család a GeForce4 Titanium (NV25) volt, legkisebb tagja a Ti 4200, mely elődjétől annyiban különbözött, hogy kapott még egy vertex árnyékolót, valamint teljes DirectX 8.1 támogatást élvezett (VS 1.1, PS.1.3). A széria tagjai csak sebességben különböztek, így a szerencsésebbek a 4200-es kártyájukból Ti 4600-at tudtak készíteni, csupán azzal, hogy megemelték a GPU és a memória frekvenciáját.

Az NV30 megjelentetése előtt jött el az idő arra, hogy az ATi átvegye a vezetést vetélytársától. 2002 nyarának végén bejelentették a Radeon 9700 Pro-t (R300), mely már teljes DirectX 9-es támogatást élvezett, pedig az még el sem készült. Az NVIDIA-nak időre volt szüksége, hogy a már majdnem elkészült GeForce FX családot áttervezzék, versenyképessé tegyék. Bár a bejelentés megtörtént még novemberben, az új kártyák csak következő tavasszal kezdtek el szállingózni. A késésnek több oka is volt, többek között az, hogy TSMC-nek nem sikerült gond nélkül átállni a 0,13 mikronos technológiára. A csíkszélesség elméletben előnyt jelentett az ATi 0,15 mikronos méretéhez képest, ám ez a DDRII-es memóriákkal sem volt elég arra, hogy sikeressé tegyék a szériát. A csúcskártyák leszerepeltek (5800 és 5800 Ultra), köszönhetően hatalmas mértékű melegedésüknek, és a gyári, igen hangos hűtésnek.

Teljesítményük nem volt rossz, de a majd fél éves késést nem tudták behozni, s áruk sem volt épp megfelelő. Az alsó és középkategóriás 5200 és 5600 sem lett a vásárlók kedvence, bár a kisebbik a maga szegmensében az első DirectX 9-es támogatást élvező kártya.

Az NV35 az NV30 hibáit hivatott kijavítani, s az FX 5900 sok szempontból jobban sikerült. Csendesebb hűtés és 256 bites memória sávszélesség jellemezték, de így sem lett sikertermék.

Tavaly októberben jött ki az új széria NV38 néven, mely még mindig az NV30-as lapkára épült. Az FX 5950 és FX 5700 már jobbra sikeredett, ám ezek valójában csak optimalizációk voltak, valamint megemelték az

órajeleket, ezzel próbálták ellensúlyozni a Radeonok piaci sikerét. S most eljött az idő az új bejelentésre. Ahhoz, hogy az NVIDIA újból az első helyre állhasson, a 6800-nak teljesítenie kell.

GEFORCE 6800/ 6800 ULTRA

Elérkeztünk a jelenhez. A bejelentett kártya valamikor a nyár elején jelenik meg a boltokban, és két változata lesz. Az Ultra verzió 256 bites memória interfészt kapott, melynek segítségével 256 MB GDDR3 memóriát kezel 550 MHz-en. A processzor sebessége 400 MHz, és itt megint felmerül a hűtés problémája. A netszerte fellelhető képeken megint ott a robosztus hűtő, mely már egyszer megbuktatta az 5800 Ultrát, most is ugyanúgy igényli a plusz egy PCI foglalatot. Remélem, hogy most sikeresebben megtervezték ezt az alkatrészt is, bár a gyártók (Albatron, AOpen, ASUSTek, Leadtek, Chaintech, Gainward, MSI, Palit Microsystems, PNY Technologies, Prolink Computers, Shuttle és az XFX Technologies) egy része saját fejlesztésű coolerrel fogja felszerelni termékét.
Másik ijesztő tulajdonsága a hatalmas energiaéhsége. Már az mutatja a komoly igényt, hogy két molex csatlakozó van a NYÁK-on, és az NVIDIA legalább 480 wattos (!!!) tápot ajánl használatra.
Támogatja a DirectX 9.1(c)-t, 16 pixel futószalaggal rendelkezik, és tartalmazza a Vertex és Pixel Shader 3.0-t. A 220 millió tranzisztorból álló chipből fog készülni az x16 PCI-Express és AGP 8x kivitelű kártya is. A sima 6800 megegyezik a fent leírt modellel, de csak 128 MB DDR1 memóriát kap a 12 pixel futószalag mellé. Az alacsonyabb fogyasztásnak köszönhetően már csak egy tápcsatlakozót igényel.
A tesztek alapján az Ultra több alkalmazásban is a Radeon 9800 XT eredményének dupláját hozza, ez is azt mutatja, hogy bizony az NVIDIA magára talált és végre igazi versenyképes termékkel rukkolt elő.

ATI TÖRTÉNELEM

Az ATi első számottevő kártyája a Rage 128 GL volt, ám ez nem volt versenyképes az TNT2-vel szemben. Az első ütőképes termék a Radeon lett volna, ám sokat csúszott a megjelenése, s a GPU órajele is alacsonyabb lett (166 MHz), mint a beharangozott. Emellett a GeForce2 GTS nagyobb bizalmat élvezett, és az vált sikeressé.

A cég nem is tudott igazán labdába rúgni sem a 7000-es, sem a 7500-as modellel, az ezeknek megfelelő NV modellek jobbak voltak, vagy szimplán előbb érkeztek, így ezekből több fogyott.

Az első modell, amely fel tudta venni a versenyt a GeForce 3-mal, az a Radeon 8500 volt, amely 2001. őszén jelent meg.

Az igazi áttörést a már fent említett Radeon 9700 Pro hozta meg, és az R300-as chip. Lesöpörte az összes akkori vetélytársát, és máig ütőképes a játékok terén, pedig már lassan két éves lesz.

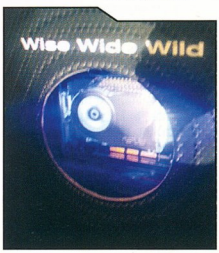
A chipre épülő 9500 és 9500 Pro szintén jól szerepelt, igaz a 8 helyett csak 4 pixel futószalaggal rendelkeztek, de volt olyan változat, amelyen engedélyezni lehetett a má-

sik négyet is, és a sebességek megemelésével teljes értékű 9700 Pro-t kaphattunk (nekem is ilyen van).

A következő lépés csak egy optimalizáció volt, így született meg a 9100-as, 9600-as és a 9800-as modell, majd ezeknek XT változatai. A chip alapvetően nem változott, csak a sebességeket emelték, s néhány beállítást végeztek el a nagyobb teljesítmény érdekében. Ennyi elég volt, hogy tartsák vezető pozíciójukat.

ATI RADEON X800/880 XT

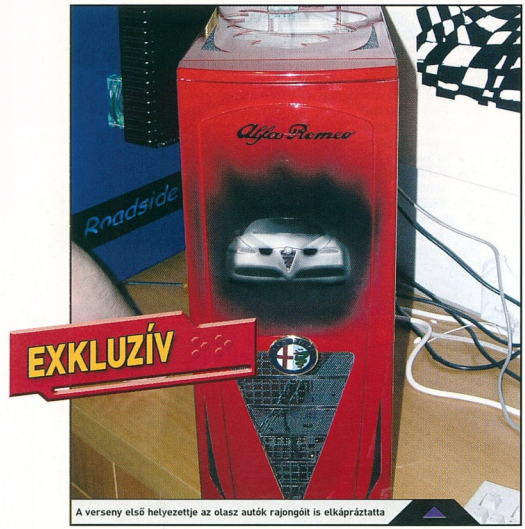
Most azonban megváltozott a helyzet. Az NVIDIA igen nagy lépést tett, s ezt az ATi-nak is követnie kell.
Az első hírek még arról szóltak, hogy az x800-as chip XT változata is csak 8 pixel futószalagot fog tartalmazni, majd később 12-t, most pedig úgy tűnik, az ATi-s srácok kicsit beijedtek, és engedélyezik mind a 16-ot.
Jelenlegi információink szerint az R420 SE, Pro és XT variánssal fog rendelkezni. Ezek mind AGP 8x-os csatlakozóval lesznek szerelve, s majd a később megjelenő R423-as fog 16x PCI-Express támogatással rendelkezni (x880 XT).
A felsoroltak közül egyedül az SE változat fog csak 8 pixel pipeline-nal rendelkezni, de ára is jóval alacsonyabb lesz, míg a Pro 12-t fog tartalmazni.
A chip 160 millió tranzisztorból áll, és a TSMC gyártja ezt is 0,13 mikronos technológiával, ami most már remélhetőleg nem fog fennakadást okozni (lásd FX 5800). A csúcsmodellek GPU-i 600 MHz körül fognak üzemelni, a Pro-é 500, az SE pedig 450 MHz körül. A memória maximuma valahol 1200 MHz környékén lesz, ezt csökkentik le 1000 és 800 MHz-re (természetesen a valós órajeleik ezeknek a fele lesz). Ekkora sebességnél már a Radeonoknál is felmerülhet a hűtés problémája, ám jelenleg (április közepe) nincs információnk erről a kérdésről.
Ez a chip is rendelkezik azokkal a specifikációkkal, melyeket a 6800-nál említettem, ezeket most nem sorolom fel újból, ráadásul ez még bővülhet is a megjelenésig, teljes terjedelemben majd akkor. Nem is szabad találgatásba fogni a bejelentés előtt (május eleje).



ÖSSZEGZÉS

Sajnos nem lehet tökéletes összehasonlítást adni az NV40-ről és az R420/423-ról, hisz még egyik sincs piacon, ráadásul az ATi terméke még hivatalosan be sincs jelentve. Mindazonáltal úgy tűnik, hogy nem fogunk unatkozni nyár elején, és végre mindkét gyártó olyan termékkel rukkol elő, melyek komoly vetélytársai egymásnak. Én már nagyon várom a pillanatot, hogy mindkét kártyát a kezembe vegyem. Addig is nem tehetünk mást, mint hogy böngésszük az internetet, és csodáljuk a technóvikat. Mindkét cég mögött ott van egy-egy nagy játékfejlesztő: az NV mögött idSoftware és a Doom III, az ATi mögött pedig a Valve a Half Life 2-vel. Én mindkettőt nagyon várom. A megjelenésig mindenkinek jó szórakozást mostani videokártyájával, aztán majd meglátjuk.

Grillo



A verseny első helyezettje az olasz autók rajongóit is elkápráztatta

„HÁZMESTEREK" A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁBAN

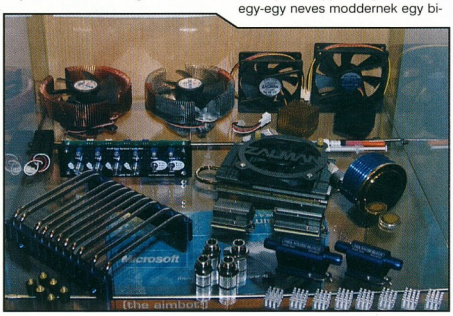
Az önkifejezés legújabb formái

Önkifejezés, barkácsolás, praktikum.
Ezek a hangzatos nevek olvadnak egybe a számítástechnika vitathatatlanul leglátványosabb területén, a „case modding"-ban, amely a számítógép külső-belső radikális átalakítását jelenti.

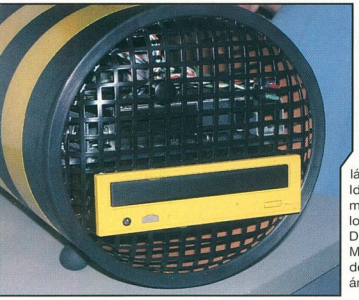
Azokat a tárgyakat, amelyek körülvesznek bennünket, s amelyeket nap, mint nap használunk, önkéntelenül is megpróbáljuk egyedivé, különlegessé tenni, legyen szó az autónkról, a mobiltelefonunkról, vagy akár a számítógépünkről.
Az önkifejezés egyik formája lehet a számítógépek átalakítása is, amely azonban a praktikusság szellemét is magában hordozza, gondoljunk csak a kiegészítő hűtés beszerelésére, vagy a különböző kijelzők, szenzorok applikálására.
Talán csak egy matricával kezdődik az „őrület", amelynek végkifejlete olykor mindenre hasonlít, csak működő számítógépre nem.
Pár éve, a „LAN-PARTY"-ra járó fiatalok kezdték el egyedivé tenni a gépüket, azon vetélkedve, hogy ki tud meghökkentőbb, látványosabb átalakítást produkálni.
Miután az átalakított házak nagy sikert arattak, ezért az egyforma „gyári" házak mellett egyre inkább kezdtek megjelenni az egyedivé átalakított gépek.
A módosítások kezdetben a praktikumra „korlátozódtak", kiegészítő hűtéseket szereltek a házakba, merevlemezekre, majd amikor a hardver-gyártók is kezdték felismerni a lehetőséget (és a piacot) a témában, egyre másra jelentek meg a világító kiegészítők, amely hamar feltűntek látványos elemként egy-egy LAN-PARTY félhomályában…

Ezen „látványelemek" gyors sikerét látva egyre több gyártó kezdte meg hasonló termékek forgalmazását, szinte minden látható hardvert megpróbáltak látványosabbá tenni, LED-eket szereltek a ventillátorokba, megjelentek a számítógépbe szánt fénycsövek, stb.
Nem sokkal később megjelentek az előre „moddolt", ún. „pre-modded" házak, ahol a gyári ablakkivágás mellett gyakran találkozhatunk gyárilag rejtett CD előlapokkal, vagy LCD kijelzővel.
Ezen előre moddolt házak ugyan leveszik a vásárló válláról a fúrás-faragás „terhét", de a lényeg, az

„egyediség", a munka végzése közbeni öröm, sajnos elvész.
A piac létjogosultságát mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy egyre-másra nyitnak a különböző online shopokban külön „modding" részleget, ahol a lelkes modderek megtalálhatnak szinte mindent, ami szem-szájnak ingere.
A témával komolyabban foglalkozó modderek azonban jól tudják, hogy egy gyári számítógép ház csak „alapanyagnak" jó, az átalakításokat nekünk magunknak kell elvégeznünk, mivel csak így tudunk minden részletében egyedit alkotni.
A házilag végezhető átalakítások egyik legegyszerűbb, ám leglátványosabb formája a ház oldalának megfelelő formában történő kivágása, majd plexivel való burkolása, amelyet a gép belsejébe elhelyezett világító eszközök (pl.: fénycső) tesznek még látványosabbá.
Az egyszerűbb formákon túllépve manapság a minél meghökkentőbb formák vannak divatban, amelyek elkészítéséhez bizony nagy kézügyesség és nem utolsó sorban megfelelő szerszám is szükségeltetik.
Szintén a plexihez kapcsolódó népszerű átalakítás a gravírozás, amellyel egyedi mintákat „karcolhatunk" a műanyagba.
Egy másik közkedvelt eszköze a moddereknek az ún. „air-brush" készítése, amelynek során néha már szinte művészi festéssel látják el az átalakítandó házat.
Az imént leírt átalakításokat (és még számos másikat) megfelelően kombinálva teljesen egyedülálló átalakításokat végezhetünk gépünkön.
Az „őrület" elterjedésével megjelentek olyan „hardcore" modderek is, akik teljesen egyedi formájú/elrendezésű házakat kezdtek építeni, ezért a mai napig megkülönböztetjük a „ház-átalakítást" („case-modding") és „ház-építést" („case-contruction").
Egy egyedi ház építése megadja a moddernek azt a szabadságot, hogy a különböző hardver elemeket tetszése szerint helyezze el, ezért egészen extrém konstrukciók is előfordulnak.
Ahogy egyre nagyobb divat lett a házak átalakítása/építése, valamint egyre színvonalasabb munkák születtek, a nagyobb multi cégek (pl.: Intel, VIA, stb.) is kezdtek fantáziát látni a dologban, és modding versenyeket írtak ki, valamint egyedi koncepció alapján megbízást adtak egy-egy neves moddernek egy bizonyos munkára. (pl.: Crimson Sky : Silicon Rising)
Az így elkészült munkákat aztán legtöbb esetben egy új termék promóciójára használták, és később számos helyen kiállították.
Vannak olyan világhírű modderek, (pl. az előbb is említett Crimson Sky) akik méltán váltak ismerté saját tervezésű, és építésű munkáikkal, valamint egyedi (és sok esetben meghökkentő) ötleteikkel sok fiatal kedvét hozták meg a moddoláshoz.
Az ötletek tárháza kimeríthetetlen, láttunk működő számítógépet hűtött (!) sörös rekeszben, működő óvszer automatában, szerszámosládában, de az egyedi gravírozások, vagy a gép oldalának egyedi formára történő kivágása is roppant látványos lehet.
Ezeken kívül a kultuszfilmek is jó táptalajt jelentenek a modderek számára, a Mátrix vagy az Alien filmek több moddert is megihlettek már szerte a világon.
A modding sok esetben nem áll meg pusztán a számítógép házának átalakításánál, elszánt modderek a monitort is „kezelésbe vehetik", hiszen ott szintén alkalmazható az „ablakos" módszer, világítással kombinálva.
Ha már a teljes modding -nál tartunk, ezen kívül meg kell említenem a billentyűzet, valamint az egyéb kiegészítők (pl.: egér) moddolását, ezeket az eszközöket szintén látványossá tehetjük kisebb-nagyobb beavatkozásokkal, pl.: egy LED megfelelő elhelyezésével.
Elszánt modderek még külön a merevlemezt is „kezelésbe" szokták venni, szintén plexi ablakkal, illetve LED-ekkel teszik egyedivé a módosítás után természetesen működő hardvert.
A beépítésre váró elektronikák között azonban találhatunk praktikus dolgokat is, mint például a különböző méretű LCD kijelzőket, amelyek beépítve sok hasznos információval szolgálnak a működő gépünk állapotáról.
Az átalakításokhoz számtalan megmunkálható anyag áll a rendelkezésünkre, a fémektől kezdve a különböző műanyagokon át egészen a fáig.
Természetesen a jó minőségű anyagot megfelelően jó minőségű szerszámmal kell megmunkálni, szerencsére hazánkban is kapható több minőségi kézi eszköz, ame-



lyek nélkülözhetetlen eszközei a moddereknek.
Egy jó eszközzel gyakorlatilag minden olyan munkát elvégezhetünk, ami az anyag megmunkálásához kell, például fúrhatunk, faraghatunk, köszörülhetünk, polírozhatunk, gravírozhatunk, stb.



A munkához azonban megfelelő kézügyesség is szükségeltetik, valamint sok esetben a számítógép elektronikájának, tápellátásának alapos ismerete.
Megfelelő „előképzettség" (pl.: makettek készítése, fújása) szintén nem árt.

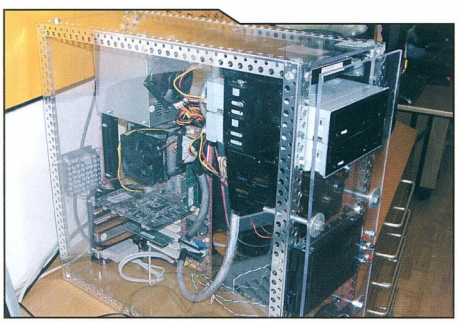
Az Internet elterjedésével a modder közösségek is nőni kezdtek, ma már számtalan kisebb nagyobb közösséggel találkozhatunk a világhálón, akik immáron különböző modder oldalak galériáiban versengenek a szavazatokért éppúgy, ahogyan pár évvel korábban „elődeik" tették azt egy-egy LAN-PARTY alkalmával.
Ők fórumokon értekeznek, és egész évben aktívan részt vesznek a modder közösség életében, amelynek minden évben csúcspontja a különböző modder versenyeken való szereplés.
Szerencsére hazánkban is nagy népszerűségnek örvend a ház-átalakítás, idén megalakult ez első hazai modding klub, amely rendszeresen megrendezett klubnapjaival aktívan próbál segíteni, ötleteket adni azoknak a leendő moddereknek, akik még csak most ismerkednek a „műfajjal".

Az egyre nagyobb számú minőségi munkák, valamint az egyre nagyobb modder közösségek okán egymás után kezdtek versenyeket rendezni kifejezetten moddereknek.
Ezeken a versenyeken a moddereknek lehetőségük adódott összemérni munkáikat, esetlegesen tanulni egymástól, valamint ezen események média-támogatottsága szintén segített népszerűsíteni a barkácsolásnak eme formáját.
Idén áprilisban rendezték meg immáron harmadik alkalommal Németországban a DCMM (Deutsche Casemod Meisterschaft) nevezetű rendezvényt, amelyen kategóriánként (casemod, casecon) különkülön díjazták a legjobb három versenyzőt.
A versenyzőket számos szempont alapján értékeli a zsűri, szempont többek között a megfelelő hűtés, a külső-belső kivitelezés, valamint a praktikum.
A nagyszámú induló, a hozzáértő zsűri, valamint az igényesebbnél igényesebb munkák a garanciái annak, hogy aki egy ilyen versenyen dobogós helyezést ér el, az méltán lehet büszke munkájára…

MOD-TECH HALL 2

A magyar modder társadalom nagy szerencsére, tavaly ősszel két weboldal munkatársai fejükbe vették, hogy hazánkban is lehet eredményesen modding kiállítást rendezni. A HardwareOC.hu és a radikalmod oldalak addigi működésük alatt is sok hírrel lepték meg a téma iránt érdeklődőket, így kézenfekvő volt az ötlet a közös rendezésre. A terveket tett követte, így 2003. szeptemberében megnyitotta kaput az első magyar tuning és modding kiállítás. A rendezvény nem várt sikert hozott, hiszen annak ellenére, hogy viszonylag kevés reklámot kapott, majd hétszáz ember látogatott ki. A fő attrakció egy AMD Athlon 64 FX-51 processzor volt, mely nem csak hazánkban, de Közép-Európában is az egyetlen példány volt. Természetesen nem ez volt az egyetlen látnivaló, hiszen közel tíz nagykereskedő állította ki az aktuális legfrissebb hardvereit, így rengeteg alaplapot, videokártyát, különböző hűtőbordákat, és számítógépházat lehetett megtekinteni.
A rendezvény helyszínéül választott kArton galéria jó döntésnek bizonyult, a természetes anyagok segítségével épített boltívek és erkélyek érdekes kontrasztot alkottak a high-tech termékekkel. A festmények helyére plakátok, az üvegvitrinekbe a kézműves remekek helyére nyomtatott áramkörök kerültek.
A kiállítással egybekötve két verseny is zajlott, az egyik tuning a másik, mint sejthető modding témában.

A modding versenyre tizenöt gép érkezett. A kiállított házak rengeteg ötletet vonultattak fel, megtalálható volt itt az átalakított házaktól a teljesen sajáterőből épített gépekig minden. A kiállításnak remek visszhangja volt, mely országunk határain is túl nyúlt, rengeteg külföldi oldalon láthattuk a versenyen készült képeket.
A sikeres rendezvény idén áprilisban ismét megnyitotta kapuit. A vitrinek a tavalyinál is jobban roskadoztak az érdekességektől. Természetesen ez a kiállítás sem maradhatott meglepetés nélkül, így a BIOSTAR alaplapok hazai forgalmazójának segítségével, itt volt először látható az Intel Alderwood lapkakészlete köré épített alaplap. A lapon PCI Express foglalatok, és az új Prescott processzorok fogadására felkészített LGA775-ös foglalatot is megtekinthettük.
Növekedett a kiállító cégek száma, ezzel együtt örvendetesen megnőtt a kiállításról elvihető nyeremények száma. A modding verseny három díjazottján kívül több mint hatvan látogató vihetett haza nyereményt,



melyek a CD tartótól a Cooler Master alumínium számítógépházon át a DFI Lan-party alaplapig terjedtek.
Új kezdeményezésképpen megtekinthető volt három fejlesztés alatt álló játékprogram béta verziója is, valamint kipróbálható volt egy kereskedelmi forgalmazás előtt álló autó szimulátor első verziója.
Ez egy sportautó üléséből, és különböző polcokból állt, melyekre kormányt, billentyűzetet, egeret vagy joystickot lehetett erősíteni. A játék képéért egy 19 colos TFT kijelző felelt, de a gyártó ajánlása szerint remekül lehet akár egy nagyképernyős TV előtt is használni. A élmény fantasztikus volt, így azok akik az autó szimulátorokat kedvelik, hamarosan játéktermi élményben részesülhetnek otthon is.

versenybe a díjakért.
A fődíjért idén is érdemes volt harcba szállni, hiszen a Ramiris Rubin Rt. erre a célra egy az ASUS által gyártott ATI 9800XT lapkával szerelt videokártyát biztosított. Az idei verseny további érdekessége volt, hogy a Senerit Hungary Kft. két modder számára biztosította a gépátalakításhoz szükséges összes kelléket, így ők lettek Magyarország első szponzorált modding csapata. A kiállítás tanulságait levonva megállapíthatjuk, hogy hazánkban is sikerült elültetni a gépátalakítás művészetének csíráját, és már most félévvel az első verseny után világszínvonalú alkotásokkal gazdagodhattunk, melyek közül hárommal most ti is megismerkedhettek.

A harmadik helyezett

A második helyezett

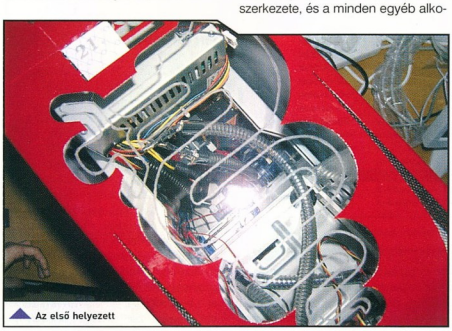
A kiállítás mellett természetesen megrendezésre került a modder bajnokság is. A tavalyi versenyhez képest, majd megháromszorozódott a jelentkezők száma, így a zsűrinek előzetesen el kellett bírálni a beküldött pályázatok alapján ki vehet részt a döntőben. A végső eredmény szerint huszonnégy szerencsés versenyző indulhatott

Kezdjük a verseny harmadik helyezettjének gépével. A ház teljes egészében az alkotók két kezének munkája. Mivel a képek nem mutatnak túl sokat, el kell mesélnem, hogy a ház teljes egészében plexiből készült. Ez alól kivételt csak a beépített hardverek, és az előlap mögött található fedél nélküli merevlemez képeznek. A ház belső vázszerkezete, és a minden egyéb alkotóelem is szépen kidolgozott munka volt. Az élek simák, az illesztések pedig olyannyira tökéletesek, hogy ilyet még gyári plexi háznál sem lehet látni. A készítők saját bevallása szerint, mire elkészült az alkotás, a látható anyagmennyiségnek minimum a háromszorosa lett a kuka martaléka. A képeken látszik, hogy a külső burkolat nyomtatott áramkörhöz hasonló mintázatot kapott. Érdekes megoldás volt a ház lábainak elkészítése, ugyanis négy darab kék LED-es ventilátor világított alul.

A második helyezett házon elsőre ránézésre sok érdekeset nem lehet felfedezni, amit a tökéletesen kivitelezett megoldások „kárára" írhatunk. A házon minden átalakítás az alkotó kezét dicséri. Az előlap szinte teljes egészében egyedi alkotás, hiszen el lettek tüntetve a csatlakozóhelyek, és a floppy meghajtó nyílása is. A felhúzható ajtó plexiből készült, végső domború formáját egy kis hő segítségével nyerte el. A házon látható fényezés szintén saját munka volt. Az alkotó elmondása szerint három hónap minden hétvégéje ráment a munkára, ám az eredményt látva azt kell mondjuk, megérte.

Következzen az első helyezett. A ház, melyet a képeken láthattok, gyönyörűen sikerült, és teljes egészében visszaadta azt az igazi Alfás hangulatot, amitől oly sokan szeretik az olasz cég autóit. A színek, az ívek, a króm kipufogó mind-mind nagyon jól el lettek találva. A fényezés gyönyörű volt, igaz itt nem az alkotó követte el a remek airbrush-t. Aki megnézi a képeket láthatja, hogy erről a remekműről nem is kell több szót ejteni, hiszen minden magyarázatnál többet ér maga az alkotás.

A verseny, mint tavaly is értékes ajándékokért folyt. A harmadik helyezett egy Triplex, a második egy Gigabyte GeForce FX 5700 Ultra, a harmadik pedig ASUS által gyártott ATI 9800XT videokártyával térhetett haza. A verseny közönségdíját, egy első osztályú Antec alumínium házat a Senerit Hungary Kft. ajánlotta fel.


Az első helyezett

A kiállításról készült további képek megtekinthetők a hivatalos oldalon, melynek címe http://modtechall.radikalmod.hu, illetve sok érdekesség található még a rendezők oldalain, a www.hardwareoc.hu, illetve a www.radikalmod.hu oldalakon is.
A következő, szeptemberi kiállításra várunk mindenkit szeretettel!

Kovács Krisztián (modd3r)

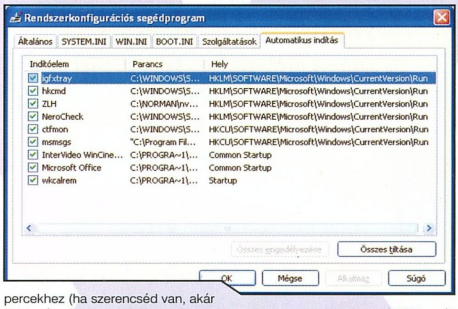
XP MŰHELYTITKOK

2. rész: rendszer -tuning

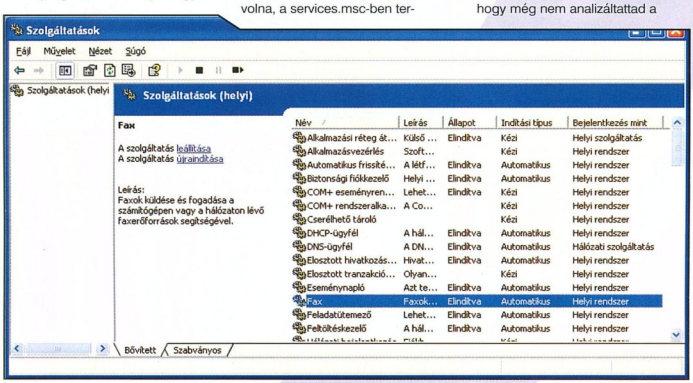
Az előző részben arról értekeztem, hogyan maszkírozhatjuk el kedvenc OS-ünket kényünk-kedvünk szerint. Ha eddigi ügyködésünket - autós zsargonnal élve - az optikai tuning címszó alá soroljuk, akkor a most leírtaknak talán a chip-tuning felelne meg a négykerekűek világában. Most viszont itt az ideje, hogy felnyissuk a motorháztetőt és belepiszkáljunk XP-nkbe, hogy egy kis extra sebességre és tudásra tegyünk szert!

GYORSABB INDÍTÁS ÉS LEÁLLÁS

Bár a múltkori alkalommal megmutattam, hogyan cserélheted le a boot-képernyőt, mégis azt kell hogy mondjam, a rendszerindítás nem a legmegfelelőbb időpont a képnézegetésre. Tehát az lesz a legjobb, ha a lehető leggyorsabban túlesünk a dolgon! A boot-idő lerövidítésére számos eszköz áll a szorgos XP-buherátorok rendelkezésére - kezdjük talán a legtriviálisabbal és legegyszerűbbel: csak azt indítsuk el, amit kell... a többit pedig húzzuk ki a listáról! Kezdetnek indítsd el a Rendszerkonfiguráció nevű csodát (Start - Futtatás (vagy + R) - msconfig.exe), majd kattints az „Automatikus indítás" fülre! Íme, előtted hever azon programok listája, amiket a Windows minden egyes alkalommal elindít, miután a powergomb után nyúlsz. A dolgod mindössze annyi, hogy vedd el a pipát az elől a program elől, amelyről úgy érzed, hogy felesleges (ha mégis kell, majd elindítod „kézzel", nem igaz?). Ha végeztél a szelektálással, kattints az Alkalmazra és a Bezárásra! Rögvest fel is ajánlja a drága, hogy újraindítja a Windows-t, de mi várjunk még ezzel egy csepet! Ha jó megfigyelő vagy, bizonyára feltűnt egy Szolgáltatások-fül is az msconfig-ban! Itt piszkálhatjuk a rendszer szolgáltatásait (Services), viszont ha rám hallgatsz, a célnak sokkal inkább megfelelő eszközt választasz erre: indítsd el a services.msc-t! Bár a felsorolt szolgáltatások nagy részét nem ajánlatos piszkálni, itt is lesz mit kigyomlálni, ne aggódj! Példának okáért nem hinném, hogy az átlag felhasználó valaha is küldene faxot számítógépéről! Úgyhogy az lesz a legjobb, ha ezt (és a többi felesleges naplopót) szépen leállítjuk! Ha kettőt kattintasz a szolgáltatás nevére, a megjelenő ablakban beállíthatod, hogy automatikusan elinduljon indításkor, vagy te indítsd el kézzel, de ha úgy látod jónak, le is tilthatod! A teljesség igénye nélkül egy kis lista azokról a szolgáltatásokról, amelyek egy átlag gamer számára haszontalanok lehetnek: Fax, Konfigurációmentes vezeték nélküli hálózat (ha csak nem használsz WiFi-eszközöket), Hordozható adathordozó sorozatszáma (akkor lehet rá szükséged, ha pl. hordozható mp3-lejátszót csatlakoztatsz a géphez, tehát kb. soha), IPSEC szolgáltatások (hacsak nincs VPN-kapcsolatod). Miután végeztél, újraindíthatod az XP-t és ellenőrizheted fáradozásaink eredményét! Ha netalán valami olyan szolgáltatást iktattál ki, amelyet nem kellett volna, a services.msc-ben természetesen visszaállíthatod, de ha biztosra akarsz menni, készíts egy visszaállítási pontot, mielőtt neki kezdesz az egésznek (lásd a keretes írást!). Viszont ha még mindig nem vagy megelégedve XP-d szintidejével, maradt még egy fegyver a tarsolyomban! A Bootvis nevű programot maga a Microsoft bocsátotta a nagyérdemű rendelkezésére, nagyjából az XP megjelenése környékén. Az eszköz az OS indítását optimalizáló programként vonult be a köztudatba, és a következőképp funkcionál: megvizsgálja rendszered indításának menetét, majd az eredmények tükrében átrendezi a problémás szekciókat, hogy így juthass értékes másodpercekhez (ha szerencséd van, akár 5-10 másodpercet is nyerhetsz az ügyleten). Telepítés után a Start - Minden program - Microsoft Bootvis menüpontból indíthatod. Első indításkor az ablak legnagyobb része üres, ami annak tudható be, hogy még nem analizáltattad a rendszered. Ha ragaszkodsz a színes-szagos grafikonokhoz és görbékhez, a Trace menüpont alatt kattints a „Next boot + Driver delays"-pontra. A következő újraindítás után a program figyelemmel kíséri az egész procedúrát és egy file-ba rögzíti az eredményeket, amely alapján aztán elvégzi az analízist. Mindez nagyon szép és jó, de azt kell mondanom, hogy ezzel semmit sem léptünk előre, úgyhogy a Trace menüből a beszédes „Optimize System"-re bökjél! A folyamat megegyezik az eddig leírtakkal, „csupán" annyi a különbség, hogy ezúttal nem görbéket rajzol a Bootvis, hanem ráncba szedi az XP-t, egészen pontosan a boot-folyamatot.



Azt hiszem a progira ennél több szót felesleges pazarolni, viszont azt megjegyezném, hogy a Microsoft 2003 szeptemberében tett nyilatkozata szerint a Bootvis-t kivonta a forgalomból, mivel az nem arra lett kitalálva, hogy a mezei júzer otthon operáljon vele, hanem egy komoly fejlesztőknek és rendszermérnököknek szóló eszközről van szó... nahiszen! Mindenesetre a mellékleten megtalálod (a Microsoft oldalán már ne is keresd - eltávolították), ha gondolod, próbáld ki nyugodtan, kárt nemigen tudsz vele okozni!



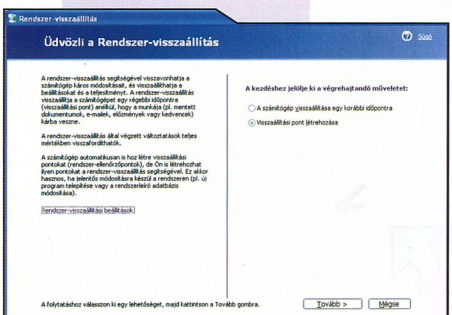
FINOMHANGOLÁS

Most hogy már így kielemeztük a rendszerindítást, ideje továbblépni! Nézzük meg, mit tehetünk még, hogy jobbá tegyük OS-ünket! Kezdjük a kezelőfelülettel, és hívjuk segítségül a Powertoys for XP egyik leghasznosabb programját, a Tweak UI-t! Bár a legutóbbi alkalommal azon fáradoztunk, hogyan tegyük még dögösebbé, még izgalmasabbá az XP kinézetét, ezúttal pont az ellenkezőjét tesszük: megszabadítjuk minden felesleges sallangtól, hogy minél gyorsabban és minél kevesebb erőforrást pazarolva dolgozhassunk! Persze a döntés most is a tiéd: választhatsz a látvány és a sebesség között, sőt ha gondolod,

megkeresheted az arany középutat is! A Tweak UI telepítés után a „Powertoys for Windows XP" programcsoportba feszkeli be magát, innen indíthatod el. A program bal oldalán lévő fa-struktúrából választhatod ki azt a témakört, amelyet finomhangolni szeretnél. Kezdjük a Generallal, ahol a különféle animációkat és effekteket kapcsolhatunk ki, illetve be! Ezek jó részét a Megjelenítő tulajdonságainál is beállíthatod, a Megjelenés fül Hatások gombjára kattintva, illetve a Vezérlőpult Teljesítmény és karbantartás szekcióján belül a Megjelenési hatások beállításánál! Az előző körmondatomból is jól látszik, mennyivel könnyebb dolgod van, ha a Tweak UI-t használod! Ha nem vagy jó angolból, íme néhány tipp, mely részekre koncentrálj: az Enable cursor shadow ponttal kikapcsolhatod az egérkurzor alatti árnyékot, az Enable menu animation és az alatta lévő két menüpont a menük animációjáért (és áttűnés-effektjéért) felelős, míg az Enable window animations alatt azt állíthatod be, kérsz-e animációkat, ha ablakodat leküldöd a taskbarra, vagy éppen maximális méretre állítod. Ha pedig a tooltipek (azok a szövegek, amelyek segítségként jelennek meg, ha egy ideig egy elem felett tartod a kurzort) megjelenését akarod felgyorsítani, kapcsold ki az Enable tooltip animation és a tooltip fade előtti jelölőnégyzeteket! További időt és memóriát spórolhatsz meg azzal, ha lejjebb veszed az Intézőben az előnézeti képek minőségét és/vagy a képek minőségét. Ezt az Explorer menü Thumbnails pontja alatt találod.
A csúszkával állíthatod a minőséget, alatta pedig a kép méretét, pixel x pixel-ben megadva.
Ha több számítógép is van a családban és hálózatba is vannak kötve, biztosra veszem, hogy használsz megosztott mappákat. Köztudott, hogy a Windows irtó lassan kutatja alatt a SOFTWARE \ Microsoft \ Windows\CurrentVersion\Explorer\Remote Computer\NameSpace pontot és töröld ki a következő bejegyzést: {D6277990-4C6A-11CF-8D87-00AA0060F5BF}. A dolog kis odafigyelést követel, de megéri, mert akár fél perccel is lerövidítheti a gépek keresését!

A SZÁD ÍZE SZERINT

Hagyjuk most már az optimalizálást, és formáljuk át rendszerünket kényünk-kedvünk szerint! Kezdjük talán az Asztallal! Első lépésként indítsd el a Tweak UI-t, majd kattints az Explorer menüpontra! Itt megadhatod, hogy mi szerepeljen a Start-menüdben s mi nem - sok más egyéb beállítás mellett, amelyekre most érthető okokból nem térnék ki. Amire mindenképpen érdemes figyelmet fordítanod, az a Prefix „Shortcut to…" on new shortcuts pont, amelyet ha kikapcsolsz, nem jelenik meg az idegesítő „Parancsikon" előtag, ha az asztalra dobsz egy ikont.
Ha már a parancsikonoknál tartunk, nyissuk ki az Explorer menüt és kattintsunk az alatta lévő Shortcuts pontra! Itt a parancsikonok bal alsó sarkában lévő kis nyilacskától foszthatjuk meg az XP-t, de ha kedved tartja kicserélheted a nyilat bármi másra is.
A következő dolog, amelyet megváltoztatunk, az a fájl megnyitása/mentése dialógusok bal oldalán található panel elemei



fel a hálózatban lévő gépeket - de ezen is gyorsíthatunk! Indítsd el a Registry Editort (Start, futtatás, regedit.exe), majd keresd meg a HKEY_LOCAL_MACHINE címszó lesznek. Azt senki sem mondhatja, hogy rossz húzás lett volna a kis panel bevezetése, de azt sem tagadhatjuk, hogy a legtöbb ikonnal semmire sem megy az ember. Ideje hát lecserélnünk őket! Keresd meg a Common Dialogs szekciót, majd nyisd ki és kattints a Places Barra! Három lehetőség közül választhatsz: az első a gyári beállításokat használatát jelenti, a második eltünteti az egész panelt, míg a harmadik opciót választva te magad szabhatod meg, mi jelenjen meg a panelen. A szokásos ikonok (Dokumentumok, Sajátgép, stb.) mellett bármelyik mappát felviheted, a dolgod csupán annyi, hogy megadd a teljes elérési utat (beleértve a könyvtár utáni „\"-jelet, tehát pl.: C:\Cikkek\ - ez nagyon fontos, mert ha lehagyod a végéről a backslasht, nem jelenik meg semmi az adott helyen!). Ha már így belejöttünk az ikonok leszedésébe, nyírbáljuk meg kicsit a Vezérlőpultunkat is! Bár a Microsoft mindent megtett, hogy rendet rakjon az új Vezérlőpulton - szépen csoportokba is szedte az elemeket - ettől függetlenül a legtöbb ember visszatért a jól bevált klasszikus nézetre. Ha egy kis rendet szeretnél rakni a káoszban, szabadulj meg azoktól az ikonoktól, amelyekre nincs szükséged!
A Control Panelhez vezesd az egered, majd a listán vedd le a pipát a nem kívánt elemekről (ha pl. kábelnetes vagy, nem hinném, hogy nagy szükséged lenne a telefon vezérlőpultjára - de épp így felesleges lehet a Vezeték nélküli kapcsolat szekció, ha tudod, hogy nincs ilyen eszközöd)! Arra azért vigyázz, hogy ha egyszer majd szükségét érzed valamelyik ikonnak, ne felejtsd el visszakapcsolni azt!

CSAK SAJÁT FELELŐSSÉGRE!

A végére olyan registry-hackeket hagytam, amelyek rizikósabbak lehetnek az eddig leírtaknál, tehát mindenki csak saját felelősségére dolgozzon - én minden esetre szóltam előre!
Ha több mint 256 mega rammal rendelkezel, megmondhatod az XP-nek, hogy az egész kernelt pakolja be a memóriába, melyet így nyilvánvalóan gyorsabban ér el, mint a merevlemezt. Indítsd el a regedit.exe-t, majd keresd meg a HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management kulcsot és állítsd 1-re a DisablePagingExecutive értékét!
Ha gondjaid támadnának a beállítás után, írd vissza a fenti kulcsot 0-ra!
Ha pedig NTFS-t használsz file-rendszernek, felgyorsíthatod a lemezműveleteket, ha kikapcsolod a 8.3-as fájlnév-kezelést (erre a régi 16-bites programok miatt van szükség, de ki használ manapság ilyeneket?) Szintén a Registry Editorban kell turkálnod, ezúttal a HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\FileSystem\NtfsDisable8dot3NameCreation kulcshoz vezessen utad, a 0-t pedig írd át 1-esre!

VÉGEZETÜL...

Nos, nagyjából ennyi fért volna ebbe a két oldalba, igyekeztem ezúttal is a legkényelmesebb és legbiztonságosabb módszereket összeválogatni - de nem győzöm hangsúlyozni, hogy az efféle piszkálgatások és tuningolások mindig veszélyeket rejthetnek magukban, tehát csak óvatosan! Rengeteg segédeszközt találni a neten, amelyek további módosításokra, hackekre adnak lehetőséget - de az itt tárgyalt Tweak UI is tartogat még meglepetéseket - szóval bátran nézz körül, illetve less meg minden kis menüpontot, biztosan találsz majd valamit, amiről itt nem esett szó! És mindig készíts biztonsági mentést!

Thomas

Mutasd meg nekik, hogy te vagy a legjobb, bárhol, bármikor...

N-GAGE QD VILÁGPREMIER

Hamarosan megjelenik a Nokia következő generációs játékkonzolja

Hola! Que hay de nuevo? En estos dias voivi de Madrid, donde nos habia esperando un gand fiesta. Tanta gran fiesta antes no habia visto. Hasta ahora no he puesto a encontrar mio.

Az N-Gage tavaly már többször is megfordult lapunk hasábjain, többek között, mikor beszámoltunk a kis kézi konzol világpremierjéről. A londoni utazás mai napig kellemes emlékeket ébreszt bennem, a Nokia ugyanis fergeteges buli során mutatta be az első játékgépét. A konzol megjelenése óta eltelt fél év, és rengeteg visszajelzés érkezett a játékosoktól, többek között a gombok elhelyezését, a játékok körülményes cseréjét, és a konzol magas árát kritizálták. Az elmúlt hónapokban pletykák terjedtek el, melyek szerint a Nokia belekezdett az N-Gage utódjának fejlesztésébe. Nem sokkal a pletykák megjelenése után teljesen meglepetésszerűen, szupertitkos csatornákon keresztül meghívás érkezett a Nokiától, mely egy április 15-én tartandó madridi bulira szólt, amelynek keretein belül megismerkedhetünk az új készülékkel.

Hogy a titkos információ ki ne szivárogjon, füstjelek segítségével közöltem Bearral, hogy a lapleadás kellős közepén kénytelen leszek Madridba utazni. Természetesen megígértem, hogy a lehetőségekhez képest megpróbálom rosszul érezni magam. Bear néhány lemondó füstpamacsot eregetett felém, amiből tudtam, bár nem örül, de részéről rendben van a dolog. Ez volt a könnyebbik része a dolognak, hátra volt még a feleségem meggyőzése, miszerint nem bulizni megyek Spanyolországba. Bezárkóztunk a fürdőszobába, és ott elsuttogtam neki, hogy határozott ellenkezésem dacára Madridba kell utazzak. Nagy meglepetésemre nem volt ellenére a dolog. Az utazás napjáig nem szólt hozzám, én úgy vettem, hogy a hallgatás beleegyezés. Szóval minden akadály elhárult, már csak azt kellett megoldani, hogy titokban kijus-

REQUIEM OF HELL

A sportjátékok és FPS-ek után végre megjelennek a kalandjátékok is az N-Gage-en. A Requiem of Hell egy izometrikus RPG, főszereplői Troy, a hős, aki nemrég tért vissza a pokol legmélyebb bugyraiból, és Linda, a varázslónő. Egyesült erővel fogságba ejtették a létező leggonoszabb erő tulajdonosát, Dalu-t, aki valahogy mégis kiszabadult. A programban hatalmas - köztük két vélletlenszerűen változó! - világokat járhatunk be, harcolhatunk a szörnyek ellen, és a karakterünk eközben folyamatosan fejlődik majd. A programot végigjátszhatjuk kooperatív módban is.

sak a repülőtérre, ahonnan már egyenes út vezetett a folyamatosan hömpölygő fieszta és szieszta országába.

Hogy a bemutatóig hátralevő - gyötrelmesen lassan vánszorgó - időt elüssük, megnéztük a Puerta del Sol-t (többször is), megvolt a Plaza Mayor és a Plaza de Oriente is. Miután bejártuk az egész belvárost, bekeveredtünk a kívülről teljesen hétköznapi lakóházak tűnő El Corte Inglés forgatagába. Odabenn, valami - számunkra kibogozhatatlan - trükk segítségével a hazai Plaza-kat megszégyenítő nagyságú, és kínálattal csábító üzletközpontot építettek fel a gondos hispán kezek. Megéheztünk, egyértelműnek tűnt, hogy meg kell kóstolnunk valami igazi helyi specialitást. Ám senki sem figyelmeztetett minket, hogy délután négy és este nyolc között minden étterem bezár, így a gondosan felépí- a D-pad mellől a zavaró

tett terv- funkvünk pillana- ció billentok alatt meghiúsult.

Ez nem szegte kedvünket, hiszen közeledett az a pillanat, amikor megismerkedhettünk végre a Nokia új játékgépével. A bemutatóra Madridtól száz kilométerre, egy ódon külsejű várban került sor. Az utazás közben egy prezentáció következett, mely során megtudtuk, hogy az új készülék a hangzatos N-Gage QD nevet kapta, és hogy a készülék 'az azonnali játékélményhez kártyacserét biztosító multimédia kártya (MMC) bemenettel, hosszabb élettartamú akkumulátorral, továbbfejlesztett konzollal, élesebb képernyővel és erőteljes smart telefon funkciókkal rendelkezik'. A készülék külső megjelenése szinte teljesen megváltozott, kisebb, tömörebb lett, és ennek a tömörségnek köszönhetően a kijelzője is nagyobbnak tűnik. A képernyő egyébként valóban élesebb, és a fényereje is nagyobb, ez szintén kedvez a - készüléket éjszaka és fényes nappal is használó - játékosoknak. Ráadásul a játékkártyák cseréjéhez immár nem kell kiszedni az akkumulátort, sőt, bekapcsolt állapotban is cserélgetni tudjuk a játékokat. Amellett, hogy a QD valóban szemet gyönyörködtető, sokkal kellemesebbé vált a fogása is, a billentyűket lekerekítették, így most már huzamosabb ideig játszhatunk vele anélkül, hogy megfájdulnának az ujjaink. A billentyűzet kiosztásán is változtattak, elűntlek vén a mobilhálózaton csatlakozhatnak a világ mobiljátékos közösségéhez, a Bluetooth vezeték nélküli technológiának köszönhetően pedig egymástól behatárolt távolságban többszereplős játékokban is részt vehetnek. Az új N-Gage Aréna indítóprogrammal az N-Gage Aréna minden eddiginél egyszerűbben elérhetővé válik. Az indítóprogram az N-Gage QD készülékre gyárilag telepített alkalmazás, amelynek segítségével a játékosok közvetlenül a játékgépről érhetik el az N-Gage Aréna közösséget.
A már telepített indítóprogram más

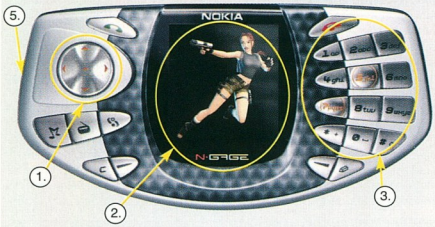
N-Gage szoftverekhez hasonlóan a játékgép alkalmazások főmenüjéből érhető el. Ha az N-Gage Aréna tagjai az indítóprogramot GPRS kapcsolaton át használják, akkor kommunikálhatnak egymással, exkluzív tartalmakat tölthetnek le, hozzáférhetnek a ranglistákhoz, különböző eseményeken és programokon vehetnek részt, és még sok egyebet is kipróbálhatnak. Az N-Gage jelenlegi birtokosai 2004. májusától kezdve a www.n-gage.com oldalról tölthetik le az indítóprogramot'. A készülék olyan smart telefon funkciókat is támogat, mint a személyes információ-kezelés, az XHTML böngészés, az elektronikus levelezés, és további Series 60 alkalmazások letöltése és telepítése. A telefonhívásokhoz úgy állították be hangszórót és a mikrofont, hogy lehetővé tegye a klasszikus telefonálást, azaz nem kell oldalra fordítva tennünk a fülünkhöz, ha valakivel beszélni szeretnénk. A játékokkal kapcsolatban azt mondták el, hogy 'a DQ játékgép a már létező, és a most készülő N-Gage játékokat: többek között az Ashen-t, a Pathway to Glory-t, és a Pocket Kingdom: Own the World-öt, emellett a kasszasikernek számító The Sims: Bustin' Out-ot, a Crash Nitro Kart-ot, és a Tiger Woods PGA Toor 2004-et is támogatja.'

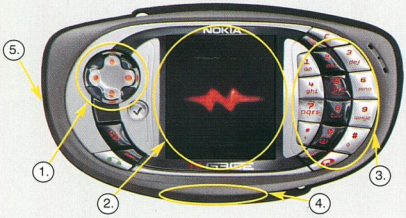
A vár kapujában fegyveres őr állította meg az igazi újságírók hadát, de miután kijelentette, hogy csak azért van itt, hogy köszöntsön minket, és hogy bejelentse, percken belül kezdődik a buli, mindenki megnyugodott. Odabenn először egy hatalmas térre vezettek minket, ahol a hangulat már a tetőfokára hágott. A tér különböző részein kis sarkokat alakítottak ki, ahol a készülő játékokat próbálhattuk ki. A hangulatot csak fokozta, hogy a Ghost Recon sarok környékén katonák cikáztak hatalmas fegyverekkel, vagy hogy a Tiger Woods bemutató helyszínén egy Tiger Woods hasonmás próbálta golf tudásával elkápráztatni a közönséget. Mielőtt megnézhettük volna a játékokat, látványos - keleti motívumokkal tarkított - műsor kezdődött, tűznyelők, és akrobaták szórakoztatták a nemzetközi közönséget. Miután a show véget ért, közelebbről is megvizsgáltam a felhozatalt.

POCKET KINGDOM: OWN THE WORLD

Azt eddig is láthattuk, hogy az N-Gage remek többjátékos szórakozást kínál, de ez csak hatványozódni fog, ugyanis a Pocket Kingdom személyében hamarosan megjelenik az első MMOM, azaz masszívan többjátékos mobil játék. A játékban természetesen lesz egyjátékos mód is, de az igazi élvezetet az jelenti majd, ha összemérjük erőnket a több ezer valódi játékossal, mindezt akár buszon, vagy villamoson ülve. A programban a királyságunkat kell fejlesztenünk, és megvédenünk a behatolóktól. Több mint száz különböző egységet irányíthatunk majd, és gyűjtögethetjük a különféle nyersanyagokat, melyekből fegyvereket, vagy páncélzatot gyárthatunk.

N-GAGE EVOLÚCIÓ





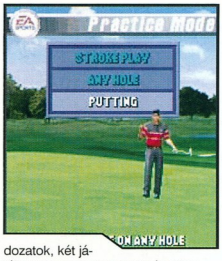
1. Lekerekített D-Pad a kényelmesebb játékhoz.
2. Kontrasztosabb és nagyobb fényerejű kijelző.
3. Játékhoz igazított billentyűzet.
4. Új MMC bemenet, melynek a használatával akár menet közben is cserélhetjük a játékokat.
5. Tömörebb, izgalmasabb formák.

THE SIMS: BUSTIN' OUT

A Sims és kiegészítői nem csak PC-n, de a különböző konzolokon is hódítanak, és a nemrég kiadott Bustin' Out hamarosan megjelenik az N-Gage-re is. Huszonötféle karakter közül választhatunk a játék kezdetén, és miután a kiválasztott figura egyéniségét és megjelenését beállítjuk, már bele is vághatunk a játékba. Az egyik legnagyobb különbség a PC-s verzióhoz képest, hogy itt mindenféle kalandokon, feladatokon, mini-játékokon keresztül kell előre haladnunk. Az N-Gage verzió ehhez exkluzív mini-játékokkal - például Snake, Tennis, Blocks - szolgál. Ha például felveszünk egy Nokia telefont, akkor egy ilyen mini-játékba kerülünk, és ha sikerül a játékot megnyerni, akkor bonusz tárgyakat, eszközöket kapunk.
A lakásunk felszerelési tárgyait sem tudjuk megvásárolni, szépen össze kell gyűjtögetni őket. A PC verzióhoz hasonlóan a karakterünknek itt is különféle szükségletei vannak, ezért nem lankadhat a figyelmünk egy pillanatig sem a játék során. A program lehetőséget ad arra, hogy Bluetooth kapcsolat segítségével két játékos egymás között tárgyakat, eszközöket cserélgessen.

TIGER WOODS PGA TOOR 2004

A Tiger Woods a Sims Bustin' Outhoz hasonlóan szinte teljesen megegyezik a GBA változattal, de a többi bemutatott játékhoz hasonlóan a készítők itt is kedveskedtek néhány kifejezetten az N-Gage-re készített pályával. A szokásos játékmódok és a karriermód mellett ebben a verzióban megjelentek a többjátékos módozatok, két játékos versenyezhet egymás ellen Bluetooth kapcsolat segítségével, de akár négy játékos is versenghet GPRS kapcsolaton keresztül.

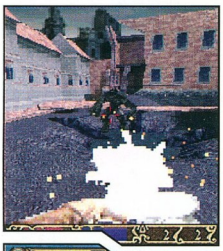


TOM CLANCY'S GHOST RECON: JUNGLE STORM

Teljesen egyedi pályák és exkluzív küldetések készültek a Jungle Storm N-Gage verziójához is. Ez a játék szerezte a legkellemesebb meglepetést, a készítők ugyanis nagyon eltalálták az irányítást.
A megszokott N-Gage kiosztással ellentétben itt a D-Pad szolgál a célzásra, és a számbillentyűket kell használnunk az irányításhoz. Ez az apróság már önmagában elég lenne ahhoz, hogy kinevezzük a játékot az eddigi legjobb N-Gage-re készült FPS-nek, de a fejlesztők ráadásul szépen át tudták emelni a taktikai elemeket, és a többjátékos mód is nagyon hangulatosra sikeredett. Akár nyolc játékos nyomhatja egymás ellen öt különböző többjátékos módban, illetve kooperatív módban egymást segítve.

ASHEN

Már az első N-Gage piacra dobásakor szóba került, hogy a Nokia saját kiadású, exkluzív játékokkal is piacra lép. Az Ashen lesz az első ilyen játék, amely stílusát tekintve egy enyhén horrorisztikus beütésű FPS. A játék elején kihalt utcákon, metró aluljárókban kell mászkálnunk, de egy idő után meggyűlik a bajunk az ellenfelekkel, melyekből hét teljesen különböző - köztük egy igen agresszív falra mászó bestia - vár ránk. Kilencféle fegyvert használhatunk fel a harc során, melyek között gránátok, rakétalövők és hasonló nyalánkságok is vannak. A játék természetesen támogatja a Bluetooth vezeték nélküli hálózati játékot.



A szabadtéri bemutató után egy teremben folytatódott a buli, ahol lezajlott egy komoly Ashen bajnokság, melynek szünetében egy bűvész szórakoztatta a nagyérdeműt. A finom falatok, és az alkohol tartalmú üdítőitalok kortyolgatása közben természetesen tovább teszteltem a QD-t, és arra a következtetésre jutottam, hogy a Nokia fejlesztői jó irányban haladnak. A tovább fejlesztett N-Gage konzol nagyon jó játékélményt nyújt, és ez fokozottan igaz a többjátékos módokra. A Bluetooth kezdeti gyermekbetegségei elmúltak, és hamarosan megjelennek olyan játékok is (ld. Tiger Woods), melyeket GPRS-en keresztül is játszhatunk. Bár a QD-ben nem találunk MP3 lejátszót és rádiót, de így a konzol ára 99 és 200 euró között fog mozogni (attól függően, hogy szerződéssel, vagy anélkül vásároljuk), ami már határozottan kellemesnek mondható.

Uniq

Ha a kártyajáték kerül elém, akkor nem állhatom meg, hogy ne próbáljam ki. Így volt ez a Yu-Gi-Oh esetében is, ami ugyebár érdekes történet, hiszen ez főképp kisskacok bódítására született cucc, márpedig én nem igazán ebbe a kategóriába vagyok besorolható. Ennek ellenére igencsak megfogott a game felépítése és harcrendszere, márpedig ez a fontos. Egyelőre nem érzem azokat a hátrányokat, amelyek a Magic the Gathering erős visszaszorulásához vezettek az egész világon, remélem a továbbiakban sem követik el ugyanazokat a hibákat a készítők. Jelen cikkünk kicsit ugyan elkalandozik a számítógépes léttől, azonban a két megjelent PC-s és a konzolokon nyomuló több verzió is szükségessé tette, hogy foglalkozzunk a témával. Ez a három oldal csak bevezetésnek lesz elég a témában, de azért gondolom, ezt is szívesen fogadjátok.

YU-GI-OH PC-N

PC-n kicsit késett a Yu-Gi-Oh kártyajáték debütálása, hiszen több konzolt követve jelent meg múlt év végén a Yugi the Destiny, melyet idén követett a Kaiba the Revenge epizód.

Igazából a két játék között csak a használt kártyákban van különbség, illetve a második rész designjában kicsit futurisztikusabb. Mindkét játék szabályrendszerében igazodik a kártyás hagyományokhoz, a kártyajátékhoz képest mindössze a számítógép segítsége található meg benne.

A három fő kártyafajta létezik a játékban, melyek a következők: Monster (szörny), Trap (csapda), és Magic (varázs) kártya, de természetesen ezeknek is különböző alkategóriáik vannak.

MONSTER CARDS

Ezek a fő kártyák, ezekkel tudunk ellenfeleinkre támadni. A szörnykártyák 6 tulajdonságra és 20 különböző típusra vannak felosztva. Az általános erősséget a képe fölött látható csillagok jelzik, és ettől függ, hogy előhívhatja az ember vagy sem. Ha 4 csillag vagy annál kevesebb van, simán játszhatunk vele. Ha 5 vagy 6 csillag van, akkor fel kell áldozni egy szörnyet, ha 7 vagy annál több, akkor 2 szörnyet kell feláldozni (ami a mezőn van!). A szörnykártyák színe citromsárga.

Típusok: Dragon, Spellcaster, Zombi, Warrior, Beast-Warrior, Beast, Winged Beast, Fiend, Fairy, Insect, Dinosaur, Reptile, Fish, Sea Serpent, Machine, Thunder, Aqua, Pyro, Rock és Plant

Tulajdonságok: Water, Fire, Earth, Light, Dark és Wind

FUSION MONSTER CARD

A „Fusion" azt jelenti, hogy 2 vagy több szörny egybeolvad a „Polymerization" kártyával és egy új, erősebb szörny jön létre. Ilyenkor a típusa mellé odakerül a fusion szócska. Ezek a kártyák lila színűek, és mindig oda van írva a jellemzésbe, hogy mely szörnyek olvadtak egybe.

- **Ritual Monster Cards:** Ezek olyan speciális kártyák, amelyeket csak egy másik, rituál kártyával lehet „summonálni", de meg kell felelniük a rituálkártya követelményeinek: pl. fel kell áldozni 8 csillag értékű szörnyet (amely lehet kézben és a mezőn), hogy kirakhasd. Ezek színe kék.
- **Effect Monster Cards:** Ezek is speciális kártyák, melyeknek „speciális képességük" van. Általában nem szokott nagy lenni sem az attack, sem a defense pontjuk, de nem is azért használják. Nagyon hasznos tud lenni, rengeteg féle-fajta van, színük narancssárga.

ISTENKÁRTYÁK

Pegasus J. Crawford egy egyiptomi utazása során egy ásatáson talált néhány táblát az ősi Árnyjátékról. A táblákon lévő szörnyeket elkészítette egy gyűjtögetős kártya formájába, és elkészült a „Duel Monsters". Az egyik tábla más volt, mint a többi. Ezen a táblán egy fiatal Fáraó a Sötét Varázslóval, egy pappal állt szemben, aki a Kékszemű Hósárkányt irányította. A kép felett megtalálható az Ezeréves Ikon, és körülötte a három isten: Osiris (Slifer), Ré és Obelisk. Mindegyik Istennek megvan a másik neve is: Osiris a menydörgő egek istene, Ré a nap isten, Obelisk a pusztítás istene. Ha valaki megszerzi mind a három kártyát, olyan erők kerülnek a birtokába, amellyel uralhatja az egész világot és ő lesz a Párbajosok Királya. Pegasus hatalmas hibát követett el, amikor elkészítette a kártyákat. Az istenek szellemei beleköltöztek, és képesek voltak emberi életeket elvenni. Pegasus tudta, hogy ezek szörnyű és irányíthatatlan erők forrásai, és eltemette a kártyákat a Királyok Völgyében. A Kísértetek nevű csoport, akik ritka kártyákra vadásznak, azonban ellopták ezeket a kártyákat egy kivételével. Ishtar Ishizu elutazott Domino Citybe, ahol megnyitott egy kiállítást, hogy a párbajosok megtudhassák a Duel Monsters eredetét. Megkérte Kaiba Setót, hogy szervezzen meg egy bajnokságot, ahol visszaszerezhetik az Istenkártyákat, és neki adta a God of Obelisk kártyát. Itt kezdődik a Battle City. Ami minden Istenkártyára jellemző: nem hatnak rájuk a csapdák és varázslatok, három áldozat kell a kijátszásukhoz.

YUGI

Japán név: *Muto Yugi*
Angol név: *Yugi Muto*
Kedvenc Kártya: *Dark Magician*
Ezeréves Tárgy: *Ezeréves Kirakós*
Istenkártya: *The God of Osiris/Slifer, the Sky Dragon*, később a *The God of Obelisk/Obelisk the Tormentor* és a *The God of Ra/The Winged Dragon of Ra* is.

Leírás: Yugi egy fiatal gimnazista, bár alacsony termete sokakat megtéveszt. Anzut még az általános iskolában ismerte meg, és bele is szeretett. Domino Cityben él a nagyapjával, akinek van egy saját játékboltja (Kame Shop a neve). Ő tanította meg Yugit Duel Monsters-ezni, és ő beszélt Yuginak arról, hogy mindig bízzon a „Kártyák Lelkében". Yugi a legjobb párbajozó. Az Ezeréves Ikont egy polcon találta egy poros aranydobozban, amelybe a kirakó kirakása után a ritka kártyáit rakta. A darabkák helyrerakása nyolc évébe telt. Yugi nagyapja tudta, hogy a kirakóban sötét erő rejlik, ezért megpróbálta visszaszerezni Yugitól a kirakót, hogy megvédje tőle unokáját, de sikertelenül. Amint Yugi kirakta a kirakót, megszállta egy 3000 évvel ezelőtti fáraó lelke. A fáraó ezentúl mindig átvette Yugi felett az irányítást, amikor az bajban volt és megvédte őt. Kettejük közül a fáraó a jobb kártyás, mint az kiderült a Doom Organization sorozat alatt.

Japán név: *„A másik Yugi", Yami Yugi, Atem*
Angol név: *Yami [Jelentése: Sötétség]*
Kedvenc Kártya: *Dark Magician*
Ezeréves Tárgy: *Ezeréves Kirakó*
Istenkártya: *The God of Osiris/Slifer, the Sky Dragon*, később a *The God of Obelisk/Obelisk the Tormentor* és a *The God of Ra/The Winged Dragon of Ra* is.

Atem egy 3000 évvel ezelőtti Fáraó, aki az Ezeréves Ikonba volt bezárva. Az apja – Akunamukanon - testvére, Akunadin készítette az Ezeréves Tárgyakat az „Ezeréves Mágia Könyve" alapján. A jelenben Atem Yugi és a barátai védelmezője (Anzut többször is megmentette életveszélyes helyzetekből), aki a rosszlelkű embereket az őrületbe kergeti (csak a Shadow Game sorozatban), úgy hogy legyőzi őket egy-egy Árnyjátékban. Az első sorozatban csak akkor szerepel, amikor az Árnyjátékokat játsszák, míg a 2. sorozat Battle City részében van olyan, hogy több részig ő az irányító személyiség Yugiban. Atem sokszor segít a többieknek is a kártyázások során. Például Jyonouchinak vagy Mainak. Ő mentette meg pl. Mait is Yami Malik Árnyjátékának csapdájából is) és ő Yu-Gi-Oh! az az a Játékok Királya.

MAGIC CARDS

Különböző fajtái lehetnek ennek a kártyának is. Ezek színe kivétel nélkül zöld.

- *Normal Magic cards:* Miután aktiváljuk ezeket a kártyákat, megsemmisülnek.
- *Continous Magic cards:* Ezek a kártyák hosszabb ideig vannak a mezőn (amíg az ellenfél általában meg nem semmisíti)
- *Equip Magic cards:* Az ilyen kártyák általában a szörnyeket erősítik fel (vagy meggyengítik) Csak akkor használhatók, ha a szörny (máshogy nem tudom mondani) képpel felfele van (face up). Ha a szörny megsemmisül, a kártya megy vele a Graveyard-ba. (később lesz még szó róla, idekerülnek a már nem használható kártyák)
- Field magic cards: Ezek a kártyák megváltoztatják a mezőt, s ezzel megnövelik az olyan szörnyek attack és defense pontjait, amelynek az a jó. Pl. a Yami kártya az összes dark spellcaster szörnynek megnöveli 200 ponttal az Atc. és a Def. pontját.
- Quick-play magic cards: Ezeket csak bizonyos időpontokban lehet használni pl. csak a main phase-ben, vagy csak a battle phase idején.

TRAP CARDS

Bármikor aktiválni lehet, miután az ellenfél elkezdi körét (pl. megidéz egy szörnyet és épp van nálunk trap hole kártya, aktiválhatjuk, s ezzel megsemmisíthetjük azt).
A csapda kártyák színe lila.

- *Normal trap cards:* Hasonló a normal magic cardhoz. Aktiváljuk, aztán megsemmisül.
- *Continuous trap cards:* Ha aktiváljuk, több körön keresztül érvényes hatása. Az ilyen kártyákért általában fizetni kell, hogy érvénybe léphessenek (életpontal= lp).

- *Counter trap cards:* Ezek általában megszüntetik egy másik trap ill. magic card hatását, majd megsemmisül.

A JÁTÉK MENETE

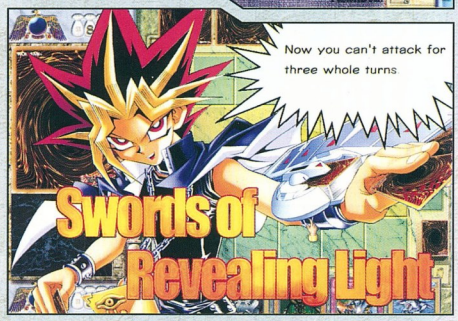
- A játék körökből áll, melyek 6 fázisra oszthatók: Draw phase, Standby phase, Main Phase 1, Battle phase, Main phase 2 és End phase. És most kezdődjön a Duel!
- A játék úgy kezdődik, hogy mindenki húz öt lapot, majd eldönti, ki kezd. Ezután jön a Draw phase (ezzel kezdődik a játékos köre). Húznia kell egy lapot, majd következik a Standby phase (vannak olyan varázskártyák, amelyeket a standby phase-ben lehet aktiválni).
- Ezek után jön a Main Phase 1. Ebben a periódusban nézhetjük meg kártyáinkat, rakhatunk ki egy szörnyet védekező vagy támadó állásba (megváltoztathatjuk az állását a lent levő szörnyeknek, felfordíthatjuk őket) vagy készenlétbe helyezhetjük varázs- és csapdakártyáinkat. Az első körben nem lehet támadni, ezért nincs még battle phase, rögtön az end phase jön.
- Miután az ellenfél befejezte a körét, ismét mi jövünk. Kezdődik minden elölről, de már támadhatunk (annyi támadást indíthatunk, ahány szörnyünk van a pályán). Minden esetben egy támadó - egy támadott rendszerben megy a dolog, kivéve, ha nincs fent az ellenfelünk lénye, mert akkor közvetlenül őt támadjuk. Nem törvényszerű dolog a támadás, innen lehet választani: vagy befejezzük a kört, vagy visszatérünk a main phase2-be, ha valamit elfelejtettünk megcsinálni.
- A pontozás a következőképpen működik: Ha egy szörny védekező állásban van a támadó szörny attack pontjának magasabbnak kell lennie (ekkor a védő szörny megsemmisül), ha egyenlő, akkor mindkettő eltűnik, ha kisebb akkor pedig annyi pontot veszít a támadó fél, ahány pont a különbség szörnyének attack és az ellenfél szörnyének defense pontja között. Pl. A Mystical Elf defense pontja 2000, ha megtámadom egy 1500-as szörnyikével akkor én vesztek 500 pontot. Ha nincs már az ellenfélnek semmi a pályáján (de nekünk van), akkor támadhatjuk az életpontjait direkt módon is. Ha támadóállásban lévő szörnyet támadunk és nagyobb a mi támadóértékünk, akkor a „felesleges" pontok az ellenfelünk életerejét csökkentik.
- Ezután eldönthetjük, hogy befejezzük a kört, vagy rátérünk a Main phase 2-re. Itt már csak esetleg varázs-és csapdakártyát rakhatunk fel, vagy ha a Main Phase 1-ben nem summoláltunk szörnyet, még most itt megtehetjük.

TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

Természetesen az itt tálalt apróságok a komoly játékosok számára egyértelműek, azonban a kezdők életét igencsak megkönnyítheti egy-két ilyen tipp. Persze nem csak a számítógépes verzióra igazak az alábbi megállapítások, hanem a gyűjtögetős kártyajátékra is, bár tény és való, hogy itt nehezebben juthattok hozzá a kártyalapokhoz.

A lefordított lapok rejtélye - mikor ellenfelünk védekező állásban rak ki egy lapot, melyet nem tudunk ilyenkor még beazonosítani, először óvatosan álljunk hozzá. Nagyon sok olyan lap van a játékban, melyek pusztító erejét pont mi szabadíthatjuk fel azzal, hogy belecsapunk egyet, és ezáltal automatikusan felfordul a kártya - sok olyan komoly lap vár ránk a játékban, melyek lényáldozatot kívánnak az asztalról. Nem lényegtelen azonban az, hogy mikor kerülnek ezek kijátszásra, hiszen nincs annál nagyobb élvezet, mint amikor az ellenség lapjait áldozzuk be egy nagyobb szörny megszületéséhez. Erre kiválóan alkalmas a Change of Heart nevű varázskártya, mely egy kör erejéig a mi oldalunkra állít át egy lényt az ellenfél táborából. *Csapdába rohanva* - nem szabad esztelenül lehozni a lényeket, ha az ellenfelünknek lefordított varázs-

vagy csapdalapja van, hiszen pont arra vár, hogy egy nagy lény fusson bele a hálójába. Ha nem vagyunk biztosak benne, hogy milyen lap van a játéktéren, akkor inkább várjunk egy kicsit, hátha érkezik a paklinkból egy olyan lény vagy kártya, amellyel bepillanthatunk a lapba. Több variáció is létezik erre, érdemes várakozni, persze nem szorult helyzetben.



Pusztítsuk el - nagyon vigyázzunk a direkt lappusztító kártyákkal, melyek általában a csapda- vagy varázskártyákat tüntetik el a játéktérről, hiszen ezek a mi lapjainkra is hatással vannak. Így ha ellenfelünk nem rendelkezik olyan kártyával, amelyet ki szeretnénk irtani, de mi igen (pl. a lefordított lapja varázskártya helyett csapdalap), akkor a mi asztalon lévő készletünk bánja a trükköt. Itt van az egyik nagy hibája egyébként a számítógépes játéknak, hiszen végtelen ciklusba lehet küldeni egy ilyen kártya kijátszásával, senkinek nincs elpusztítható lapja.

Egyre feljebb - egy nagy szörny megidézése sokszor igen komoly erőpróba a játékosnak, és persze nagy áldozatokkal is jár. Ne feledjük azonban, hogy ez is csak egy lap, és bizony egy apró speciális képességekkel bíró lény, vagy varázskártya is elpusztíthatja.

Tartalékoljunk - több olyan lap van a játékban, mellyel a komplett asztalt le lehet söpörni, vagy az ellenfelünk teljes arzenálját fel lehet számolni. Az egy dolog, hogy mi is nagyon várjuk ezeket a lapokat, azonban kalkuláljuk bele, hogy ellenfelünk is szívesen él ezzel a lehetőséggel.

A fúzióról - valóban nagyon hasznos találmány a lapok összekombinálásának lehetősége, azonban a kezdő játékosok nem igazán tudják kihasználni ennek előnyeit az alkotóelemek hiánya miatt. A későbbiekben pedig az a véleményem róla, hogy valóban többet lehet elérni ilyen lapokkal, azonban meg kell gondolni a dolgot, mert lehet nagyon rágyúrni az ilyen dolgokra, azonban lehet, hogy ellenfelünk szétcincál, mire összehozunk egy normális fúziót.

Tápoljunk - nagyon sok lehetőség van arra, hogy egy lénytípus erejét megváltoztassuk, azonban készüljünk fel arra, hogy ez ellenfelünk lényeire is hatással lesz. Lehet, hogy többet ártunk egy ilyen kártya kijátszásával magunknak, mint gondolnánk.

Rakjunk le mindent - ez az állítás persze nem a lényekre vonatkozik, hiszen azokról már ejtettem néhány szót, hanem az egyéb kártyákra. Nincs annál roszszabb, mint amikor a kezünkben figyel egy olyan varázs- vagy csapdalap mely megmenthetne minket, vagy csak csökkentené a kárt, de nem tudjuk kijátszani akkor. Ez különösen igaz a csapdalapokra, melyek szó szerint megfordíthatják a meccs állását egy komolyabb szörny lejövetelekor. Ha ellenfelünk nagyon tartalékolja a kártyákat, akkor gyanakodjunk egy erős kombóra és lehetőleg dobassuk el vele a lapjait ...

PAKLIÉPÍTÉSI TANÁCSOK

- Próbáljunk meg arányos elosztást generálni az erős és gyenge lények között. Az sem jó, ha nincsenek erős lényeink, de nagyon idegesítő lehet, ha nem tudunk lényt lehozni, mert fel kellene áldoznunk érte egy kisebb lényt, és ilyenünk nincs egy sem.
- Ne feledkezzünk meg a varázskártyákról, az életpontjainkat növelő és az ellenfelünkét csökkentők feltétlenül kerüljenek bele. Egyébként gondoljuk végig, hogy melyik kártyára van igazán szükségünk.
- A turbózó lapok (támadó és védő pontnövelők) használata javallott. de figyeljünk rá, hogy az adott típushoz megfelelő szörnyek is legyenek a pakliban.
- Ha lehetőségünk van rá, akkor olyan varázskártyákat használjunk, melyek fokozatosan fejtik ki hatásukat, mert ezek sokkal hatékonyabban tudnak lenni.
- A szörnyeknél ne csak a támadóértéket nézzük, hanem a védőértéket is, nagyon sok kellemetlenségtől tud megkímélni minket, ha nyugodtan tudunk kombinálni egy erős lény oltalma alatt.
- Nagyon kevés az a negyven kártya, felesleges lapokat csak akkor rakjunk bele, ha kísérletezni szeretnénk valamivel.

EZERÉVES IKONOK

Sok-sok évvel ezelőtt, amikor Akunamukanon uralta Egyiptomot, egy ellenséges ország nagy veszélyt jelentett a királyságra. Akunamukanon megkérte a testvérét, Akunadint, hogy végezzen el egy titkos szertartást az Ezeréves Mágia Könyve alapján. Akunamukanon nem tudta elolvasni, hogy mi áll a könyvben, de megbízott testvérének fordításában. Akunadin és néhány katona elmentek Kuru-Eruna faluba, ahol el akarták készíteni a hét hatalmas erejű tárgyat 99 emberi élet árán. Akunadin megölte Kuru-Eruna 99 tolvaját Akunamukanon tudta nélkül, és elkészítette az Ezeréves Tárgyakat. Miután elkészültek, kiválasztottak hét hordozót a tárgyakhoz. A Vezér Akunamukanon lett és őt követte a hat pap. A birodalom biztonságban volt, hála a tárgyak sötét erejének.

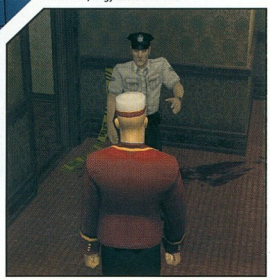
Az Ezeréves Tárgyak tragédiája akkor kezdődött, amikor Akunamukanon fia, Atem uralta Egyiptomot. Akunadin nem vette észre, hogy a tárgyak elkészítése óta egy sötét lélek irányítja, Zork Nechrophidius. Ekkor lépett színre Kuru-Eruna egyetlen túlélője, a tolvaj Bakura. Bakura úgy tudta, hogy a Fáraó felelős a mészárlásért és bosszút akart állni. Meg akarta szerezni a 7 Ezeréves Tárgyat, hogy Kuru-Eruna alatt egy ősi táblán, ahol a tárgyak készültek, a helyükre rakja őket, és kapjon ő is Zork Necrophidius erejéből. Bár a Fáraó és a papok legyőzték Bakurát, Akunadin, aki a Sötét RPG-ben Bakura eszköze volt, elvette a 7 tárgyat, és a táblába rakta őket, így Zork Necrophidius feltámadt. Miután Atem fáraó legyőzte Zorkot, Yugiék elmentek Egyiptomba, ahol mind a hét Ikon valóban a táblába került, és Atem saját testet kapott, majd Yugival egy párbajba kezdtek. Ez a Ceremonial Battle.

Remélem segíthettem, hogy jobban menjen a játék, vagy hogy kedvet kapjatok a Yu-Gi-Oh-hoz, persze a tanulás és a különböző variációk kipróbálása sok időt vehet el, de higgyétek el megéri, jó ez a játék.

Bear

Kinő a hajam is, ha még sokat kell itt a kampók társaságában szobroznom

Azt a kopasz, bérgyilkos külsejű fickót keresi? Húsz dollárért cserébe megmondom, hogy merre ment...



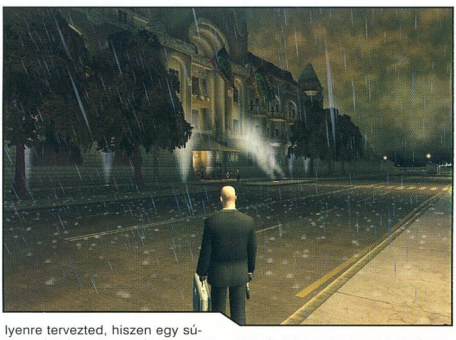
HITMAN: CONTRACTS

Teljes végigjátszás

A Hitman Contracts pályafelépítésének köszönhetően többfajta megoldás is elképzelhető egy-egy küldetés során. A megoldásunk tehát ezek közül az útvonalak közül választ egyet. Az összes létező variáció leközlésére sajnálatos módon nem áll rendelkezésünkre elegendő hely - így be kell érnetek az alább közölt megoldással. Annyit még azért mindenképpen ajánlok, hogy vázlatszerűen derítsd fel a pályát, a rajta található lehetőségeket, útvonalakat, ellenfeleket és tárgyakat. Ennek ismeretében ugyanis jóval egyszerűbb lesz kikombinálni a megoldást. Mentési lehetőséged hét alkalommal lesz, ha a legkönnyebb fokozatot választod, kettő, ha a középsőt, és kizárólag a küldetések között menthetsz, ha a legprofibb módozatban játszol. A kiválasztott fokozat az ellenfelek mesterséges intelligenciájában és a térkép részletességében is megmutatkozik - így a haladó módozatot kizárólag elégséges pályaismeret mellett ajánlom kipróbálásra. A kezelést nem tartom túl komplikáltnak - és mivel a gyakorlópályán próbára is teheted tanulóképességedet -, az első pálya végigjátszásával kezdünk:

1. ASYLUM AFTERMATH

Nem egészen olyanra sikeredett legutóbbi küldetésed, mint amire tervezted, hiszen egy súlyos sérüléssel botorkálsz haza albérletedbe. A nappaliban állva hallucinációid támadnak - így elevenedik fel benned a 2000-es romániai megbízatásod egy elmegyógyintézetben. Ekkor tetted el láb alól megalkotódat és mesteredet, és ekkor szöktél meg a bérgyilkosokat tucatszámra előállító intézetből.



Miután felvetted a kocsi kulcsát a földön fekvő áldozattól az egyetlen kijáraton keresztül távozhatsz a fényes szobából. Innentől kezdve tulajdonképpen elég lineáris lesz az utad, mindössze az egyik kórteremből kell majd pár darab injekciós tűt begyűjtened. A célod a térképen (M) jelölt lift elérése lesz. Ezzel rögtön két emeletre is feljuthatsz, attól függően, hogy az egyes vagy kettes szintet választod. Az elsőn található gumiszobák egyikéből egy feszes kényszerzubbony kerül elő, ezt felvéve és a fegyvereidet eltéve (Q), pedig már csak ki kell sétálnod az udvarra. A gyanútlan kommandósok között a szemközti rácsos ajtóig eljutva lődd hátba mindegyiket, majd a kapun keresztül távozz az épületből.

2. THE MEAT KING'S PARTY

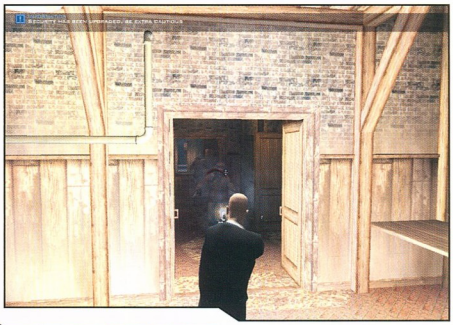
Romániában maradsz - a következő megbízatásod egy bizarr privát partira szól, ahol a híres húskirályt, valamint egy még hírhedtebb romániai ügyvédet kell eltenned láb alól. Plusz a megbízó - vélhetőleg a húskirálynál - fogva tartott lányát is ki kell szabadítanod, amennyiben még életben találod. Kezdéskor tehát ölts álruhát, a kamionban heverő hentesgúnya tökéletes inkognitónak bizonyul. Csak arra vigyázz, hogy mielőtt belépsz a he-

lyiségbe, dobd el az összes fegyvered (Q), mert a kapunál történő motozás során nagy a lebukás veszélye. Miután bekerültél próbálj elvegyülni a tömegben, és középtájék felé orientálódni, hiszen itt található egy öltöző. Az öltözőben pedig levetheted álcádat, hogy egy másik személlyé alakulj, pincérként könnyebben elvegyülhetsz a tömegben. A déli részbe érve vedd fel az ópiumos pipát a pultról, és a háremtermek környékén vizsgálódva keresd az eligazítás (B) során megismert ügyvédet. Az álarcos tagot elaltatva lépcsőzz fel a hátsó termek utáni feljárón, majd miután leeresztetted a falon található gombbal a függönyöket, adj egy sorozatot a húskirálynak is.

Az elrabolt lány szintén a felső emeleten található - csak az épület északi szárnyában, úgyhogy azt innen nem tudod megközelíteni. Lépcsőzz le, és a bejárattól nem messze keresd meg a másik feljárót. Ez egy kisebb részbe vezet, ahol az őrült húskirály testvérével találkozhatsz szembe. Miután ellátad a baját, már csak a jelentést kell leadnod a halott lányról, és az első emeleti oldalsó ajtók egyikén távoznod a teherszállító kamionok irányában.

3. THE BJARKHOV BOMB

Az orosz tundrán egy tengeralattjáró megsemmisítését kell végrehajtanod, de természetesen addig is elütheted az időt néhány rosszfiú másvilágra küldésével. Először is üsd le a repülőbe érkező rakodómunkást, majd vedd el a ruháit. Egy elemózsiás kosarat elkapva indulj el jobb kéz felé, és beszélj az egyszintes épület konyhájában posztoló taggal. Mint beépített informátor elmondja, hogy a tengeralattjáró felrobbantásához három, egyidejűleg végrehajtott robbantás szükséges, de további segítséget majd a közelben rejtőző újabb ügynöktől kaphatsz. Vedd fel a mérget az asztalról, és hintsd bele a levesbe - ettől a kantinban étkező egyik célpont hamarosan hasmarsot kap, majd kisvártatva berohan a mellékhelyiségbe. Egy hangtompítós fegyvert kézbe véve máris túlteheted magad az első célpont likvidálását jelentő nehéz terhen. Kapd kézbe a ládádat, és a bejáraton távozva keresd fel a szemközt található sínautót. Ráhuppanva vonatozz el a sínpár végéig, ahonnan bal kéz felé tovább haladva egy bázishoz érkezel. Vedd fel a bombákat a lenti, oldalsó ajtó mögött lévő raktárból, majd a lépcsőn felbaktatva, nyiss be a hosszú, összekötő folyosóra. Innen az első jobbra nyíló ajtó mögött megtalálod a kóceráj kapitányát, aki egyben a második elintézendő személy is lesz a listádon. Vedd fel a kulcsát, majd távozz a vészkijáraton, ahol lelépcsőzve visszajuthatsz a bejárathoz. Innen egyenesen kell továbbhaladnod egészen a már ismert sínekig, ahonnan balra véve az irányt egy tengeralattjárót kell keresned. Mássz le a stég végén a létrán, majd a bombáidat a három stratégiai pontra helyezve (ahol a jégtáblák érintik a hajó falát), húzódj fedezékbe, és robbantsd fel az úszóalkalmatosságot. A három feladat teljesítése után nem marad más hátra, mint visszatérni a repülőgéphez, és távozni a hideg, orosz éjszakából.



4. BELDINGFORD MANOR

Időközben teljesen önkívületi állapotba esel, azt már szinte meg sem érzed, hogy az időközben lakásodra érkező orvos az asztalra citál, és nekilát a sebesülésednek. A fülledben még mindig az az esős délután lüktet, amikor Giles Northcottot kellett kiszabadítanod egy hétvégi vadászat során...

Köss ki a motorcsónakkal a hétvégi ház végében, egy kertrészbe kerülsz, ahonnan jobb kéz felé egy ajtót kell keresned. Innen továbbra is tartva a jobb irányt hamarosat egy istálló elé érkezhetsz, ám ahelyett, hogy szemből érkeznél, kukkants inkább a pajta mögé. Azzal, hogy kihúzod a műholdas adás kábelét a hátsó ajtó mögött, idecsalogathatod a biztonsági szobában ülőket. Ez már csak azért is lesz fontos, mert miközben ők a tévéadás helyreállításán dolgoznak, elcsenheted az istállók kulcsát. Hogy ne csapjanak zajt a lovak, az oldalsó fészerből felvett permetezőszerrel elegyítsd el az állatok itatóvizét, majd szabadítsd ki az utolsó akolban kuksoló Northcottot. Immáron szabad az út a villába, ám a szokványos bejárat helyett válaszd a sövénylabirintust. Ennek délnyugati csücskében egy lejárót pillanthatsz meg, amellyel a ház alatti folyosórendszerbe érkezel. Vedd fel a benzines kannát az asztalról, majd a lépcsőn a házba érve keresd fel annak második emeletét. Az egyik sarokszobából egy szekrénybe épített rejtekajtón keresztül a térképen jobb felső sarokban jelölt lépcsőforduló ba jutsz, ahonnan meg sem kell állnod a harmadik emeleti padlásig. A kannádat a kéménycsőbe dobva elegánsan elintézheted a fiatalabbik Beldingfordot. Most már csak az idősebbiket kéne puskacső végre kapnod - ehhez a bal kéz felé eső létrát kell választanod. Innen balra elindulva tépd fel a szemközti háló ajtaját, ahol az éppen elfoglalt papát küldheted végső nyugalomra. A távozást innentől kezdve nem kell túlragozni - a kezdő pontnál parkoló motorcsónaknál ér véget a pálya.

5. RENDEZVOUS IN ROTTERDAM

Továbbra is a cég orvosának kezében fekve várod a feloldozást, ám amíg ez eljön, újabb emlékképek kerülnek elő Hollandiából. A fegy-

vereid nélkül, egy olcsó albérletben várakozva a feketepiacra kerülése előtt kell néhány zsarolásra alkalmas fotográfiát visszaszerezned megbízódnak. Az előtted sikertelenül járt magánnyomozót és a fényképek jelenlegi tulajdonosát egyaránt hűvösre kell tenned majd, hogy sikerrel fejezd be ezt a missziót. Indulj is el bátran az egyik kijárat felé, majd a balra parkoló teherautó mögött megbújva várd meg az erre járőröző motoros bandatagot. Miután felvetted gúnyáját, kelj át az épületen, hiszen az udvarra csakis a bal oldali kijáraton keresztül juthatsz el. Az őrbódénál egy VIP-kártyára bukkanhatsz az egyik marcona ajtónállónál, míg a jobbra található épület pincerészében magát a bukott nyomozót keresheted fel. A leghátsó szobában legkülönfélébb kinzási technikáknak kitett szerencsétlent szabadítsd meg a szenvedéseitől, majd caplass vissza az épület első emeletére. Innen nemes egyszerűséggel keresd a hátsó mulatórészben található szmokingos, kalapos úriembert, nála lesznek a keresett fényképek. Most már csak a nagyfőnök megtalálása és lemészárlása van hátra, akit egészen pontosan a második emeleten kell keresned. Miután elintézted, és a széfjéből elemelted a pénzzel teli borítékot, a kijárat az őrbódéból nyitható kaputól bal kéz irányában lesz.

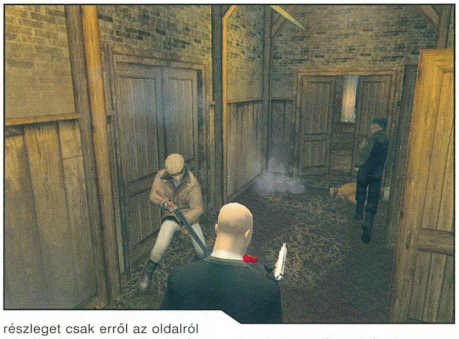
6. DEADLY CARGO

A holland kikötővárosban maradva az előbbi bandával üzleti megállapodásban álló Boris Ivanovich Deruzhkát kell hatástalanítanod, mielőtt a rendőrség elfogná és kihallgatná. Először is lépj be a jobb kéz felé eső bárba, ahol megtudhatod, hogy az akció miatt lezárták az egész kikötőt. Kérd meg az ablakban táncoló hölgyet, hogy vidítsa fel az utcán strázsáló motorost - így nyugodtan rátapaszthatod a nyomkövető berendezést az autójára. A rendőrség által lezárt területre a bár egyik pincéből nyíló ajtaján keresztül juthatsz, természetesen ügyelve arra, hogy ne keltsd fel senkinek a figyelmét. A gazfickók által elzárt kikötőrészbe dokkmunkás álcaruhában szívároghatsz be, ehhez azonban el kell hajítanod a fegyvereidet. A munkaruhát a legfelső kis kabinban veheted magadhoz. A motozási eljárás után vedd célba a hajó faránál lévő csatornafedelet, amivel a melletted található raktárakba kerülsz. A középsőben egy gengsztergúnyára, míg az egyik szélsőben egy hatásos fegyverre akadhatsz. Már csak a hajóra kell feljutnod, hogy megkeresve a kapitányt eliminálj az érkező rendőrök rohama előtt. De ha már elleptéka hajót sincs baj, a kapitányi híddon a sötétben átöltözhetsz, és gond nélkül elhagyhatod a körzetet. Kijutás a bejáratnál.

7. TRADITIONS OF THE TRADE

Minő meglepetés - egy budapesti küldetés! Vedd fel a halottól az igazolványát, valamint az árkádok alól a Diana által írt levelet. Az ügynökségnek egy konferenciát kell megvédenie most - a Fuchs testvérek által felrobbantani kívánt nukleáris töltetet kell kimenekítened, miután lemészároltad a bratyókat. Az épületbe a magyarul beszélő biztonsági őrön keresztül juthatsz be, miután felmutattad neki az igazolványodat. Persze a fémdetektor már előrevetíti, hogy a fegyvereidet ide nem hozhatod be. Ezt el is veszik tőled a kapunál, úgyhogy bent immáron csak magadra, illetve a találékonyságodra van utalva Hitman. Meg egy kicsit ránk is... A portán megkaphatod a kulcsaidat (301-es szoba), valamint a vendégkönyvből megállapíthatod, hogy a keresett célpont a 202-es szobában ütötte fel tanyáját.

Mivel a szálloda hemzseg a zsaruktól, először is keresd fel szépen a harmadik emeletet, és azon belül is a piciny szobácskád. Az erkélyről bemászhatsz a szomszédos, 302-es szobába, ahol az ágyon található szerkóba átöltözve máris londinerként tetszeleghetsz. Ezzel szaladj le az első emeletre, hiszen a hátsó



részleget csak erről az oldalról közelítheted meg, ahol a fehér ruhában tetszelgő Fuchs tesót kell ártalmatlanítanod. Miután megtörtént, vedd el tőle a labor kulcsát, és keresd fel az első emeleti gyilkosság helyszínét (északkeletre), ahová a 108-as szobában található rendőrgúnyában juthatsz be. Innen egy fegyvert emelhetsz el, majd tulajdonképpen mehetsz is a 202-es szobába, hogy a zuhanyzó atomtudóst is semlegesítsd. A táskát, a „Ne Zavarj" táblát, a kulcsot, valamint a borítékokat elszebelve, öltözz át testőrnek, és keresd fel a harmadik emeletet. Innen az északnyugati szobába kell eljutnod (312), ahol be kell pakolnod a robbanótöltet a táskádba, és visszasunnyogni a bejárathoz. Az érted érkező gépjármű a pálya végét is jelenti egyben.

8. SLAYING A DRAGON

A megbízóid által nem szívelt triád fejesek találkozóján kell igazságot tenned - lelőnöd az antipatikus vezetőt, viszont meghagynod az ismeretlen tárgyalófél életét. A piros ruhába bújt áldozatot viszonylag könnyű lesz beazonosítanod, úgyhogy mással ne is törődj, csak ezzel az egyetlen célponttal. Indulj el a város túlsó oldalára és a keleti részen lépj be a zöld lampionokkal díszített épületbe. A negyedik emeleten lődd le a hangtompítós pisztolyoddal az ajtónállót, majd öltsd magadra a ruháját. Bent cserélj helyet a mesterlövésszel, és keresd a piros ruhás alakot. Miután megtalálattad, húzd meg a ravaszt, és amilyen gyorsan csak lehet, iszkolj fel az ötödikre. Itt a lépcsővel szemközti ajtót megbütykölve egy civil gúnyára lelhetsz - ezt magadra öltve immáron észrevétlenül slisszolhatsz el a gyilkos után kutató bandatagok elől. A kijáratot bármely sztrádára vezető útnál meglelheted.

9. THE WANG FOU INCIDENT

Mivel a triádok nem adják fel, újfent akcióba kell lendülnöd, hogy eliminálj

CHEATEK

A játék feltelepített könyvtárában található „HitmanContracts.ini" fájlt editálva, az alábbi sort biggyeszd oda annak végére: „EnableCheats 1 EnableConsole 1". Innentől fogva élnek az alábbi, játék közben bepötyögheto csalások:

IOISLO - Lassított mód
IOIER - Bomba
IOIHITLEIF - Teljes energia
IOIHITALI - Boksz mód
IOILEPOW - Energiaeltöltés
IOIGRV - Gravitáció
IOINGUN - Nail Gun
IOIPOWER - Mega Force
IOIRULEZ - Isten mód
IOIPENNY - Ismeretlen

A konzol lehívása után pedig az alábbi csalásokkal élhetsz:

GOD 1 - Isten mód
INVISIBLE - Láthatatlanság
GIVEALL - Minden fegyver és tárgy

Ha azonban ez nem lenne elég, a Shift és ESC billentyűk egyszerre történő lenyomásával a debug menüt is előhívhatod.

a Kék Lótusz maffiabanda vezetőit. A főnökön kívül a szárnysegédjei körmére is rá kell nézned, de arra figyelned kell, hogy masszívan fel lesznek fegyverkezve. Az autó a város túlsó oldalán található étteremhez érkezik - ezt kell megközelítened, mégpedig minél körültekintőbben. Miután bement a tárgyalóbizottság, az egyik oldalsó létrán feljuthatsz az emeletre, ahonnan beosonhatsz az épületbe. Innentől kezdve álcázhatod magad bérgyilkosnak, vagy egyszerű őrnek: a lényeg úgyis a mészárláson lesz, melyet az első emeleti tárgyalóban kell végrehajtanod. Miután a tagok és a küldöttségvezető is életét vesztette, nézz vissza a főút végére, mert két bandatag még védi a menekülő utat. Miután az összes célpont halott a kezdőponttal szemközti sikátorba érve hagyhatod el a térséget.

10. THE SEAFOOD MASSACRE

Nincs még vége a háborúnak - bár a rendőrség mindent megtesz, hogy helyreállítsa a békét a Vörös Sárkány és Kék Lótusz bandák között, megbízód azonban nem látná szívesen a béke kék madarát Hong-Kong egén... Úgyhogy a feladatod egy kis ármánykodás, egy kis bemártogatás, és természetesen az elmaradhatatlan gyilkolászás. Kezdetnek ölts szakács álruhát a megbeszélés helyét képező étterem oldalsó pincéjében, így mire ellepi a rendőri biztosítás a terepet, neked már tökéletes álcád lesz. Most meg kell keresned a Vörös Sárkány fejét, akinek a hulláját nem szabad szem előtt hagynod, különben nem fog sikerülni a terv. Mivel míg a Kék Lótusz főnöke és a rendőrfőnök az étterem felé igyekeznek, addig te északon, a csatornafedélnél egyedül (hah, botor hiba) ólálkodó tagot kell belelöknöd a mélységbe. Miután hangtompítós fegyvereddel ezt könnyedén végrehajtottad, már csak a medálját és gúnyáját kell elvenned, hogy az étterembe gyanú nélkül bejuthass. Az emeleten tárgyaló követséget halkan elintézve hagyd ott az asztalon a Vörös Sárkányok jegyét, és távozz az épületből. Az egyik sarkon parkírozó fekete autóval hajthatsz el innét.

11. THE LEE HONG ASSASSINATION

Karnyújtásnyira vagy a Vörös Sárkány szétzúzásától - ahhoz, hogy fejetlenségbe taszítsd a szervezetet, Lee Hongot, a triád fejét kell megfektetned. A tettedben az ügynökség egy beépített embere segédkezne, ha gyanús körülmények között nem tűnt volna el.

Mindenesetre főnökeid a küldetést akkor tekintik befejezettnek, ha Hong sárkány alakú ereklyéjét is magaddal hozod bizonyítékként.

Kezdésnek támadd be az étterem hátsó részét - a konyhán keresztül ugyanis viszonylag észrevétlenül hatolhatsz az objektumba. Itt egy

szakácsot elintézve máris felvehetted a személyazonosságát, és így szabadon járhatsz-kelhetsz az épületben. A pincébe érve az egyik oldalsó szobában megtalálod a fogságba ejtett ügynököt, aki fontos információkkal szolgál Hongot illetően. A testőrével együtt az étteremből nyíló villarészben barikádozták el magukat, ám állítása szerint még így sem lesz könnyű közel férkőzni hozzá. Minden esetre anynyit elárul, hogy a sárkányt rejtő széf az itteni pincében lapul valahol. Keresd meg a liftet, majd szállíttasd el magad vele a második emeletre. Az étterem kizárólag exkluzív vendégeinek fenntartott részéből hamar eljuthatsz a bűnszövetkezet központjáig, amelyet ne a főbejáraton, hanem a japánkert hid alatti része felől közelíts meg

Ezt úgy tudod elérni, hogy jobbra indulva az út legszélén, egy apró részen belevetheted magad a csatornába. A titkos járat egy motorcsónakot rejt - ezzel kell majd elmenekülnöd a pályáról. Addig azonban a házban meg kell keresned a második emeleten bújó Hongot és a testőrét. A legyőzésük esetén egy székfombinációval leszel gazdagabb, melyet az étterembe visszatérve annak pincéjében elrejtett páncéldoboznál alkalmazhatsz. Miután megvan az ereklye is, nincs más dolgod hátra, mint a már említett motorcsónakot felhasználva meglógni az országból.

12. HUNTER AND HUNTED

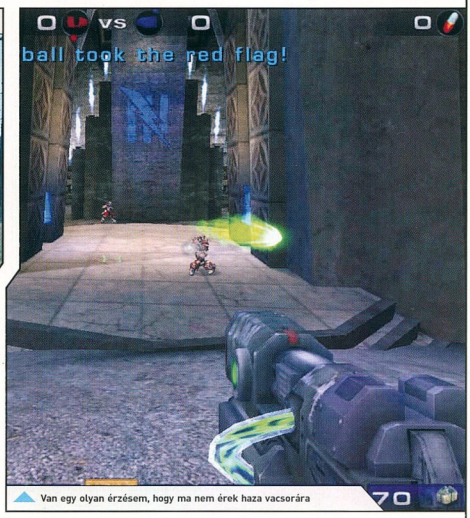
A történet visszatér önmagába - Párizs elit negyedében térsz magadhoz, bekötözött sebbel. A rendőrség körbevette albérletedet, a kommandós egység behatolása pedig perceken belül várható. Mit tehet ilyenkor egy bérgyilkos? Egy hidegszívű, kemény ember? Kortyol egyet az utolsó pohár vizéből, betölti utolsó szem töltényét, és várja a végzetét. De egy biztos: könnyen nem fogja adni magát. A cél: természetesen túlélni a rendőri rajtaütést, és megszökve a lakásból eltenni a rendőrfőnököt láb alól. A folyosó végén található kapcsolótáblánál megszüntetheted a világítást az emeleten, a liftaknába lemászva pedig meglóghatsz az utánad kajtató rendőrök elől. A hátsó ajtónál található sikátorba érve az egyik rendőr ruháját felöltve immáron szabadon közelíthetsz a célpontod felé, az egyik rendőrkordonnál tartózkodó felügyelő felé. Miután megőlted, már csak a menekülés van hátra - az egyik mellékutcánál végleg szakíthatsz a párizsi utcákkal, és újabb megbízatások felé repülve a Hitman Contracts-szal.

Bagó Péter

REJTETT FEGYVEREK

Ahhoz, hogy az alábbi fegyvereket megkapd, minden küldetésben tökéletes teljesítményt kell nyújtanod. Ez annyit takar, hogy maximum életerővel, leleplezés nélkül, a civileket életben hagyva kell túljutnod a pályákon, és ekkor esélyes vagy a Silent Assasin fokozatra, amely a legmagasabb értékelés a játékban.

1: Asylum Aftermath
(CZ 2000 dual pistols)
2: The Meat King's Party
(Micro uzi dual submachine guns)
3: The Bjarkhov Bomb
(Silverballer silenced dual pistols)
4: Beldingford Manor
(Magnum 500 dual pistols)
5: Rendezvous in Rotterdam
(Sawed-off shotgun dual)
6: Deadly Cargo
(M4 Carbine Silenced assault rifle)
7: Traditions of the Trade
(SG220 .S dual pistols)
8: Slaying a Dragon
(MP5 silenced submachine gun)
9: The Wang Fou Incident
(AK 74 Silenced assault rifle)
10: The Seafood Massacre
(GK 17 dual pistols)
11: The Lee Hong Assassination
(Micro uzi silenced dual submachine guns)
12: Hunter and Hunted
(PGM Silenced sniper rifle)



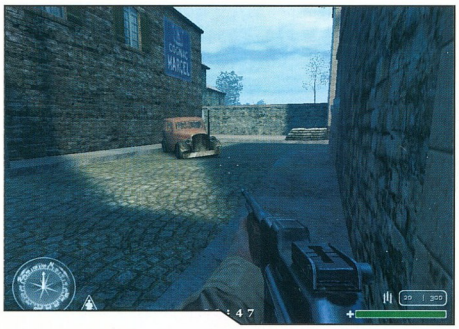
CALL OF DUTY ÉS UNREAL TOURNAMENT 2004 MULTIPLAYER TIPPEK

Bevezetés az online programok, közösségek világába

Az alant elterülő két piciny oldalon napjaink legnépszerűbb FPS játékairól szeretnék szót ejteni, melyek azon túlmenően, hogy egyjátékos üzemmódban is remek szórakozást nyújtanak, mégis a legnépszerűbb internetes játékok között foglalnak helyet.

CALL OF DUTY

A legfontosabb dolog (és az itt következő tippek akármelyik másik, hasonló stílusú játékhoz felhasználhatóak), hogy sose rohanjunk előre ész nélkül. Lehetőleg próbáljunk meg a csapattársainkkal közlekedni, fedezéktől fedezékig, ugyanis elég pár lövés (fejre egy), és máris elköltöztünk az örök vadászmezőkre. Nagy hasznunkra lehet a kihajolás gomb, melyet alkalmazva kikukkanthatunk a sarkok mögül, és így nem kell találomra kiugranunk a fedezékből, de biztonságosabb tüzelésre is remek lehetőséget ad, hiszen a testünk nagy része fedezékben marad (a fejünk viszont pont kilóg, de elég kis felület). Érdemes használni a bokrokat! Gépi ellenfelek ellen nem jön be, mert érdekes módon ők akkor is látnak, azonban élő ellenfelek ellen játszva az egyik legjobb barátunk a sövényes, melyekbe elbújva elrejthetjük magunkat az ellenség szeme elől. Ugyanakkor ha ügyesen csinálják, rendelkezünk annyi kilátással, hogy gond nélkül eliminálni tudjuk az erre nem figyelő gazfickót. Lesipuskások közkedvelt táborhelyei az ilyen növényzetek oltalmazó árnyéka, így erre fokozottan ügyeljünk, hogyha egy bokor gyanússá válik, esetleg kis mozgást vélünk felfedezni benne, akkor ne legyünk szívbajosak megsorozni pár lövedékkel, és hogyha esetleg tévedtünk, semmi gond, a zöldek nem fognak tiltakozni.



Nagyon vigyázzunk a gránátokkal! Minden kör általában úgy kezdődik, hogy a csapattagok eldobálják gránátjaikat az ellenség vélt vagy valós mozgási területére, így nagyon valószínű, hogy a kezdés után mi is összeakadhatunk, és nem túl kellemesen végződő kapcsolatot létesíthetünk egy-egy ilyen robbanószerkezettel. Így hát nagyon figyeljünk, mert hogyha nem is halunk meg tőle rögtön, azonban elkezdünk „szédelegni", és ilyenkor még könnyebb prédájává válunk a távolban leskelődő snipernek.
Végül essen pár szó a fegyverekről is. A BAR egy nagyon erős gépágyú, azonban csak akkor fogunk vele jó eredményt elérni, hogyha lehasalunk, de akkor viszont halálos (ugyanakkor a mozgási/menekülési lehetőségeink rohamosan lecsökkennek). A sima géppuskákat (MP40, M1A1) sima közelharcra tu-

COD MAGYAR SZERVEREK

A játék nagyon jó magyar közösséggel rendelkezik, így számos klánnal is, és számos (publikus) magyar szerver is elérhető a neten. Ahol rengeteget játszottam, és mindig segítőkész és jó hangulatú magyar közösséget leltem, az a Clan Code szervere volt (193.225.82.94:28960), ajánlom nektek is, de bátran mondhatom, hogy szinte akármelyik magyar szerveren kiemelkedő játékélményben lehet részetek (figyelem, az 1.3-as javítócsomag feltelepítését most már a legtöbb szerver megköveteli). Ahol mindent megtalálsz: www.callofduty.hu

UT2004 MAGYAR SZERVEREK

Már a demó megjelenésekor felvillantotta oroszlánkörmét a magyar közösség, és számtalan szerver indult, melyek természetesen a teljes verzió megjelenésével itt folytatják pályafutásukat, valamint sok szerver lényegült át UT2003-ról a 2004-es verzióra. Aki szereti az újdonsült Onslaught játékmódot, annak melegen ajánlom a Bermuda Team ONS szerverét, ahol mindig megy a pörgés, nagyon jó pályákon, nagyon jó arc játékosokkal és csapatokkal. Ajánlott link: www.ut2004.hu

dom ajánlani, mert erre náluk nincs jobb, azonban középtávra és távolra már hatástalanok a nagy szórás miatt. A Kar98K egy érdekes darabja a német gyalogsági fegyvereknek, ugyanis valahol fél úton helyezkedik el a távcsöves puskák és a géppuskák között. Minden lövés után újratölt (igaz elég gyorsan), és nagyon pontos, valamint a legtöbb esetben már egy lövés is halált okoz belőle, így nyugodt szívvel ajánlom közepes távolságokra, azonban közelharcra az újratöltési idő miatt nem javallott a használata.

UNREAL TOURNAMENT 2004

A helyszűke miatt sajnos itt is csak pár alapdolgot tudok megemlíteni, hiszen ahhoz, hogy részletesen ki tudjam vesézni a témát, legalább hat oldalra lenne szükség.
Az első és legfontosabb dolog, hogy a Call of Duty-val ellentétben itt folyton mozgásban kell lennünk. Mindig oldalazzunk, ugráljunk, soha ne álljunk meg egy helyben, ezzel máris permanensen lecsökkentettük annak az esélyét, hogy valaki eltalál. Használjuk ki, hogy ha a rakétavetővel egy kis ideig célkereszt-ben tartjuk az ellenfelet, akkor befogja, és célkövető rakétát lőhetünk ki rá. Ilyenkor a frag majdnem biztos. Fontos tudni, hogyha a jobb egérgombbal felhúzzuk a rakétavetőt, és ezzel párhuzamosan nyomva tartjuk az első gombot is, akkor a rakéták nem szét fognak menni, hanem spirális pályán össze egy pontba. A Flak Cannon elsődleges tüzelésében szilánkokat lő, melyek visszapattannak a falakról, sőt a padlóról is, így szűk járatokban tökéletes! Hogyha éppen nem akad Flak a közelben, akkor tökéletesen megteszi a Shock Rifle is, melynek kombójával (a másodlagos gömböt kell kilőni az elsődleges sugárral) könnyedén rendet tehetünk egy kis területen, de remek választás ilyen célokra a Biorifle is.
A legtöbb játékmódban (főleg egyjátékos módban) nincs engedélyezve a translocator. Ne keseredjünk el, több módon is lehetőségünk van nagyot ugrani.
Az egyik a már jól ismert rocket jump, hátránya hogy nagyon sok életet fogyaszt, viszont van egy nagyon hasznos kis eszközünk, shield gun, amellyel kis életveszteség árán igen magasat szökkenhetünk.
Most pedig essen pár szó az új játékmódokról is. Talán sokatok kedvence lesz az idén visszatért Assault mód, így kezdjük rögtön ezzel.
A feladat általában minden pályán egyértelmű, szépen sorban teljesítenünk kell az objektívákat. Fontos, hogy védekezésnél addig tartsuk az egyes pontokat, ameddig csak lehet, ne adjuk fel őket, hogy „majd a következőt keményebben védem", még ha úgy tűnik, hogy nincs is esély a roham megállítására, akkor is rohanjunk ki, és harcoljunk, azzal is lassítjuk az ellenfelet.

A legtöbb assault pálya sajátja, hogy rendelkezik egy szűk folyosóval, vagy résszel, ahol a támadóknak végig kell menniük, ide ajánlatos összpontosítani minden védelmünket, és addig tartani, ameddig csak lehet. Hogyha kifogyunk a töltényből, akkor shield gunnal, vagy akár testtel is megvédhetjük a célpontot a lövedékektől, velem is sokszor előfordult már, hogy ordítva ugrottam be a megvédendő objektum felé szálló három darab rakéta elé. Sokszor fel kell magunkat áldoznunk, de hát ilyen a csapatmunka. Támadóként a legfontosabb az összehangolt támadás, egymás támogatása. Az egyéni szólóakciók általában igen hamar drasztikus véget érnek, így együtt érdemes nekilendülni az ellenfélnek. Próbáljunk meg ne ajtóstul rontani a házba, hanem szépen megfontoltan küzdeni magunkat előre (de azért mégis a lehető leggyorsabban), így könnyedén elkerülhetjük azt, hogy a felkészült, és csak minket váró védő csapat azonnal leszedjen, ahogy felbukkanunk.
Az Onslaught módban a feladatunk, hogy az egyes node-okat szépen sorban elfoglaljuk (ahogy a térképen össze vannak kötve), és ha mindet az uralmunk alá hajtottuk, akkor nyílik lehetőségünk megtámadni az ellenség energiaközpontját.
Ebben módban feldedezhetünk egy új fegyvert is, mely az Avril névre hallgat, és elsősorban a járművek elpusztítására hivatott. Vigyük rá a célkeresztet a kiszemelt járműre, és miután fegyverünk befogta azt, közelítsünk rá a jobb egérgombbal, és úgy lőjük ki a rakétát, és ekkor a célkeresztünk végig követni fogja a járművet, és a találat majdhogynem garantált. A Manta az ugrás gombbal képes a levegőbe lendülni, így könnyedén átröppenhetünk az áthatolhatatlannak látszó terepakadályok fölött, míg a jobb egérgomb használatára egy pillanat alatt a földhöz vágja magát.
A Raptor automatikusan célkövető rakétákat lő, hogyha talál befogható ellenséges járművet.

InGen

UNREAL T. 2004 NYEREMÉNYJÁTÉK

A SevenM Kft. három darab eredeti Unreal Tournament 2004 játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Hány játékmód van az UT2004-ben?

Mi az Onslaught mód lényege?

Mire jó a translocator?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvényeket együtt június 10-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Unreal Tournament 2004 játék 1325. Bp. Pf.:315

JÁTÉKTEMETŐ

ELSŐ RÉSZ
VIDEÓK A DVD-N!
CSAK NÁLUNK!

Félbehagyott fejlesztések, feledésre ítélt programok

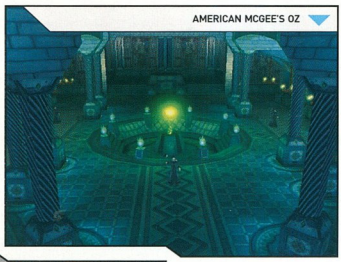
Bejelentett, majd leállított játékfejlesztések. Meghalt, eltemetett, vagy éppen temetetlen kezdeményezések, melyek pénzügyi, koncepcióbeli, vagy egyszerűen vezetőségi döntés okán kerültek el a bolti megjelenést, és kötöttek ki a süllyesztőben - talán örökre. Újonnan induló rovatunkban azokat a meg nem jelent játékokat vesszük górcső alá, melyekből kézzel fogható matériák álltak rendelkezésünkre, megjelenésükre azonban sohasem került sor. Ez a Játéktemető.

AMERICAN MCGEE'S OZ
(Atari / Carbon 6)

A hajdan volt Quake-pályatervező American (akinek a szóbeszéddel ellentétben valóban ez a polgári neve), egyszer csak gondolt egyet, és otthagyva az aranytojást (vagy inkább hírnevet) tojó id Software-t, Carbon 6 néven saját vállalkozásba kezdett. Első játékprogramjuk a szabadalom alól akkoriban szabaduló Aliz Csodaországban című alkotásra esett, melyből a sajátos vízióval megálmodott direktor egy kritikailag is elismert konverziót gyártott. Az Electronic Arts szárnyai alól kibújva zajosabb visszhangot kiváltva vágott bele L. Frank Baum könyve alapján Óz a Nagy Varázsló megjátékosításába. Addig egészen könnyedén ment minden, míg elkészültek a koncepciótervek, megállapodás köttetett az Atarival (igaz, akkor még Infogrames néven),

RENEGADE 2

majd jött a másfél évvel ezelőtti dugóhúzó. A megrendült anyagi helyzetbe kerülő cég nem tudta tovább finanszírozni a fejlesztéseket, így annak munkálatai kényszerpihenőre kárhoztattak. A filmjogokat ugyan sikerült annak a Jerry Bruckheimernek eladni, aki a Karib-tenger kalózait is jegyzi, és állítólag trilógia készül a francsájzból - valamint jól mentek az Óz akciófigurák, de American sajátos képi világára senki sem volt vevő. Ahogy azt egy interjúban is kifejtette: nincs elég spirituszt a kiadókban, hogy bevállaljanak egy eredeti játékötletet - csak akkor mernek lépni, ha a termék már előtte egy film, vagy TV-sorozat, vagy bármilyen más formában bizonyított. A külső nézetes játék, mely az előzetes hírek szerint a GTA3 és a Zelda nyomvonalait követve egyszerre lett volna lineáris és élvezhető - kiegészülve érdekfeszítő mellékszálakkal -, már valószínűleg soha sem látja meg a napvilágot. Ha pedig mégis, az nem 1-2 éven belül lesz...


AMERICAN MCGEE'S OZ

RENEGADE 2
(Electronic Arts / Westwood)

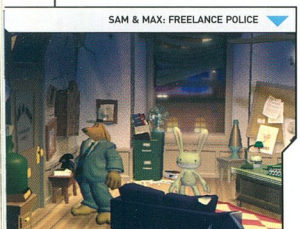
A Brett W. Sperry és Louis Castle által 1985-ben alapított Westwood Studios a garázsfejlesztők mintapéldájaként vonult be a történelembe. Nem egészen 5 év alatt olyan képet alakítottak ki magukról, melyet sokan megirigyelhetnének tőlük. Igaz, a '90-es évek eleji időszak tökéletes időpontnak tűnt az ilyen és efféle játékcégek felemelkedésére - a Kyrandia-trilógia, a Lands of Lore-sorozat, és a Dune-széria egytől-egyig a kis amerikai vállalat nevéhez fűződik, akik legnagyobb sikerüket mégis a Command & Conquer '94-es megjelenésével érték el. '98-ban érkezett el az idő, amikor a kiadójuk, az Electronic Arts felvásárolta őket, és immáron a védőszárnyaik alatt tevékenykedve ontották magukból a folytatásokat. Aztán valami megszakadt. Az RTS műfajából FPS-be váltó Command & Conquer: Renegade hatalmas bukásnak bizonyult - így nem csoda, ha a már mélyrepülésben lévő fejlesztőcsapatot 2003-ban saját magába olvasztotta a kiadó (EA Pacific néven kell keresnünk ezután a Westwood Studios alkalmazottait).

A Renegade második részének fejlesztése rendhagyó módon még az első rész kiadása előtt elkezdődött, ám a fogadtatás erősen szólva is hűvös mivolta miatt azonnal le is állították azt. Így, jó néhány kezdeti pálya-, koncepció-, és modelltervben ki is fújt a Renegade 2 repertoárja. Pedig a fejlesztők fogadkoztak, hogy dupla annyi poligont, élvezhetőbb játékmenetet, és teljesen forradalmi motort írnak a játékhoz - az Electronic Arts kegyetlenül leállíttatta a fejlesztést. Arra, hogy a project valaha is megjelenjen - kábé 0.01% esélyünk van...

ENGALUS
(Crytek)

A németországi Coburgban székelő Crytek 1999-es alapítása után rögtön belevágott az akkor még csak X-Isle néven futó technikai demonstrációba, mely az nVidia támogatása mellett biztos alapnak tűnt. A fejlesztésre később az Ubi Soft figyelt fel, és ahelyett, hogy az engine kivásárlása mellett döntöttek volna, megbízták a fejlesztőket, hogy mindezt egy játékká gyúrják eggyé. A Far Cry 2002-es bejelentése után történtek már történelmet képeznek - a 2000-ben bejelentett elől-projecteket azonban sűrű homály fedi. Történt ugyanis, hogy az nVidia kártyákra írt technikai demonstráció készítésében felbuzdulva a cég két játék fejlesztését is bejelentette, melyből a Silent Space 2000-en kívül a szintén FPS-nek készült Engalust is leállították két éven belül. Pedig az alapkoncepció ötletesnek tűnt: Deus Ex- és System Shock-stílusjegyekkel felvértezett első nézetes lövöldözős játék, amelyben a főhős a harmadik világháború után alakult kormány egyik elit militaristája. A korrupt vezetés nyomeltüntetésre alkalmazott katonájaként a feladat a lázadók leverése, és az idegen eredetű ereklyével világuralmi célokra törő professzor leverése lett

ENGALUS


SAM & MAX: FREELANCE POLICE

volna. Most, hogy a Crytek révbe ért, és a Far Cry folytatások kötik le minden idejüket - a project feltámasztására és megjelenésre semmi esélyt sem látunk.

FALLOUT 3
(Interplay / Black Isle Studios)

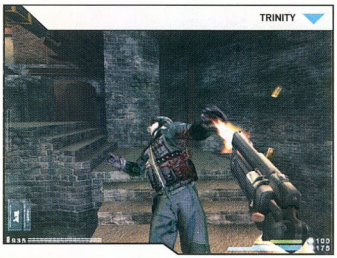
Bár hivatalosan sosem jelentették be, a bennfentesek által kiszivárogtatott információk alapján mindenki a stílusteremtő Fallout harmadik részének megjelenésére várt.
Az Interplay berkein belül Van Buren kódnéven futó project munkálataival azt a J.E. Sawyert bízták meg, aki az első két résznél szövegírói, és történetkialakítói alkalmazásban állt. Bár személye kiváló garanciát jelentett a pénzügyi gondokkal küszködő kiadó számára, Fergus Urquhart személyét lehetetlennek tűnt pótolni. A Fekete Sziget stúdióból kivált karizmatikus egyéniség hiánya azonban végzetes lehet - amit az első kiszivárgott képek lélektelen, és sivár képi világából leszűrhettünk.
Az ügy legváratlanabb momentuma azonban a tavaly év végi stúdiobezárás volt - vagyis alkalmazottaik számának nullára redukálása. A lépés pénzügyileg mindenképpen indokolható - kérdés azonban, hogy mennyire szerencsés szétzilálni egy olyan csapatot, mely olyan nevekkel bizonyított, mint a Baldur's Gate, Icewind Dale, vagy a Lionheart. A Black Isle tehát gyakorlatilag megszűnt, a remény azonban él - hiszen az Interplay közleménye szerint hamarosan bejelentés várható a Fallout 3-mal kapcsolatban. A legvalószínűbb alternatívának egy külsős csapat fejlesztésbe való bevonása tűnik, azonban ismerve a cég pénzügyi nehézségeit, ez a lépés egyenlő lesz a sablonos, és teljes mértékben populáris játékképpel. Az pedig már sok jót nem jelent. Az a Fallout 3, amely már működő, alfa stádiumban volt tehát nincs többé - egy szebb (?), jobb (?), újabb koncepció azonban 2-3 éven belül várható.

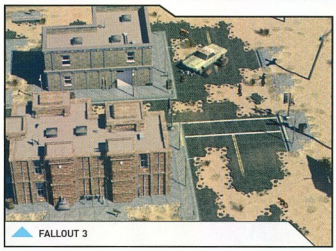
MYTHICA
(Microsoft)

Sokakat tréfált már meg a játékbiznisz - így hát lassan érthetővé válik az a biztonsági játék, amit a legnagyobbak játszanak, hisz senki sem érezheti magát biztonságban. Ma már nincsenek bombabiztos befektetések, a legbiztosabbnak tűnő koncepció is lehet bukásra ítélve - a frissen burjánzó és néha kaotikus MMORPG világban pedig már számtalan fejlesztő bukásának lehettünk szemtanúi tiszavirág életű próbálkozásai után.
A Mythica című belső fejlesztésben készülő játék hatalmas kampánnyal indított a tavalyi bejelentése után - egy olyan főhőssel a címszerepben, aki halála után kezdi el csak élni igazán életét. Ennek a bukott hősnek az irányítása lett volna a feladatunk a nem titkoltan norvég mitológia ihlette világban. Hatalmas mezők és városok, kiemelkedően erős teremtmények, harci varázslatok - a szokásos MMORPG recept, ezúttal Microsoft megvalósításban. A játék fejlesztését másfél évvel a megkezdése után leállították - anyagi meg nem térülésre hivatkozva.

SAM & MAX: FREELANCE POLICE
(LucasArts)

„A gazdasági realitásokat, és ellenszolgáltatásokat körültekintően kiértékelve arra a megállapításra jutottunk, hogy ez nem a megfelelő idő egy grafikus kalandjáték megjelentetésére" - nyilatkozta Mike Nelson idén márciusban, annak kapcsán, hogy cégük, immáron a második kalandjátékát küldte örök nyugovóra. Éppen előző számunkban számoltunk be arról, hogy talán soha nem volt még 3D-s kalandjáteknak ekkora esélye a sikerre - a Sam & Max folytatását több külföldi újság is a legjobban várt 10 játék köré sorolta 2004-ben.
A LucasArts-nak ez sem volt elég: ködös pénzügyi sikertelenségre hivatkozva kihúzta a szőnyeget a fejlesztés alól. A lépés óriási sajtóvisszhangot vált ki: többek között a játék készítésében érdekelt Steve Purcell is úgy nyilatkozott, hogy a lehető legbutább és legérthetetlenebb döntését hozta meg a LucasArts 22 éves működése folyamán.
A játék megjelenéséért indított online peticiót soha nem látott nagyságban, összesen 12 ezren írták alá 1 hónap leforgása alatt. A megjelenésére ettől függetlenül nem sok esélyt látunk. Tegyük hozzá gyorsan: legnagyobb sajnálatunkra.


TRINITY

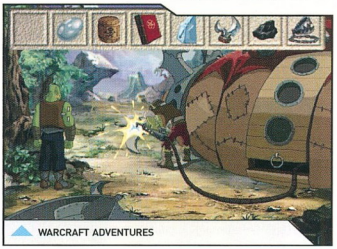

FALLOUT 3

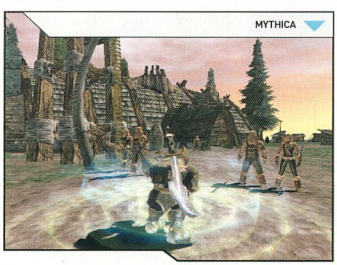
TRINITY
(Activision / Gray Matter Studios)

Talán a még mindmáig húzódó Doom 3 megjelenése hiányában gondolta újra kiadói stratégiáját az Activision akkor, amikor az alig fél éve bejelentett Trinity mellett 10 másik játékot is törölt a portfóliójából. Az egyértelműen üzleti lépés mellett a minőséget tartotta elégtelennek a kiadó ügyvezetője, amikor azt ecsetelte, hogy a várható színvonal nem elég garancia a játék pénzügyi sikerére. Pedig, ha valami, akkor a Return to Castle Wolfenstein mögött álló Gray Matter Studios garancia a jó játékra ... A történet egyébiránt 2013-ban játszódott volna, amikor New Orleans teljes megsemmisülése után egy úgynevezett Nightstalker kommandós banda tagjaként, a halálos vírusokat előállító Silmara Corporation ellen kellett volna felvennie a mindent eldöntő harcot. A high tech kidolgozás, és modernkori fegyverek szerelmeseinek kifejezetten ajánlható lett volna... Megjelenésére semmi esély.

WARCRAFT ADVENTURES
(Blizzard)

Nem újkeletű a kalandjátékosokat sújtó játéktörlési tendencia sem, hiszen 1 éves és 5 napos korában '98 májusában állította le belső kalandjáték fejlesztését a Blizzard. Az eredetileg a Warcraft II és III történetét összekötő point & click stílusú grafikus kalandjátékban Thrallt, egy emberek által felnevelt orkot irányíthattunk volna - olyan nevek szinkrontolmácsolásában, mint Clancy Brown (számos videojátékhang mellett szerepelt többek között a Hegylakóban vagy a Csillagközi Invázióban is), Peter Cullen vagy Tony Jay. A több millió dolláros költségvetéssel készülő játékon több mint 50 fejlesztő dolgozott, 70 karaktert, 60 helyszínt, és az eredeti warcaftos világot visszahozó zenei aláfestést ígérve, amikor hivatalosan is bejelentették, hogy a játék nem létezik többé. Az indoklásban technikai kifogások szerepeltek - vagyis az elvárható Blizzard minőséget alulteljesítve nem látták indokoltnak a játék továbbfejlesztését. Mivel megjelenni nem fog, így hát béke poraira!


WARCRAFT ADVENTURES


MYTHICA

Bagó Péter

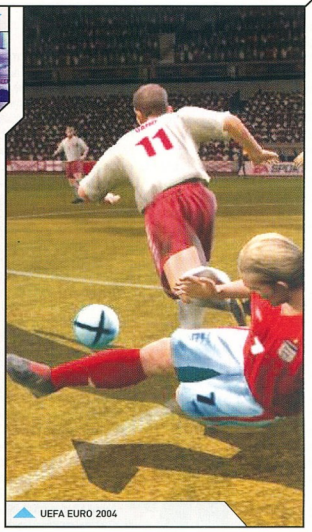
A válogatásunkban szereplő játékokhoz képek, tervrajzok és mozgóképes állományok találhatóak újságunk DVD lemezmellékletén. A közel 200 megabájtnyi tartalom olyan világba enged bepillantást, melybe más úton már nem lesz lehetőségünk...

DVD TARTALOM

Mostani DVD-nk összeállításánál kitettünk magunkért, 2 oldalon fér csak el a sok cucc leírása...

PAINKILLER

PERIMETER



UEFA EURO 2004

A téli FPS özön után sorra jelennek meg a stratégiai játékok. A mostani DVD zárás utolsó óráiban érkezett meg a Perimeter demója. A korongon megtaláljátok még a Warlords Battlecry 3, a Splinter Cell: Pandora Tomorrow és a Toca Race Driver 2 demóját.

Mostani DVD-nken több teljes játék is található. A Siege of Avalon című, több fejezetre osztott kalandjátékban a gonosz Mithrasszal kell megvívnunk. Felraktuk a korongra a ShadowFlare első részét, az Elder Scrolls teljes változatát és az eddigi legsikeresebb Bomberman klónt, a BomberArenát is.

A videó rovatban láthattok egy újabb Stalker-videót, és megint van néhány Half-Life mozink. Megnézhetitek a Driv3r exkluzív előzetesét, a Nokia N-Gage bemutatóját, van egy magyar feliratos videónk arról, miként is készült az UT2004, továbbá humoros rajongói videókban sincs hiány: három SF témájú alkotás indítható el a korongról.

Nemrég megjelent a Linux operációs rendszer által népszerűvé lett képszerkesztő, a GIMP 2-es változata. A szoftvert megtaláljátok a legújabb ATI és nVidia driverekkel együtt a Utility rovatban.

A teljesen ingyenes programcsomag mellett a Mod szekcióban Far Cry és Colin McRae Rally 4 válogatást találtok, az Extra menüpont alatt pedig egy komplett Magyarítás Bibliában összegyűjtöttük az elmúlt évek legsikerültebb magyarításait. Ugyaninnen nyílik a Medal of Honor-sorozathoz készült válogatásunk, több tucat térkép és egyéb mod vár kipróbálásra.
Az így készült rovatban a World of Warcraft színfalai mögé kukkanthattok, majd láthattok egy videót a GDC-n bemutatott új nVidia kártya képességeiről.

kellemes kutakodást kívánnak,

a szerkesztők

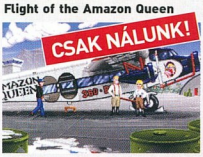
p.s.: és a világért se hagyjátok ki a Doom II videót!

TELJES JÁTÉKOK

Most sem elégedtünk meg azzal, hogy egy teljes játékot találjunk nektek, így a következő programok kaptak helyet a teljes játék szekcióban:

Siege of Avalon
ShadowFlare

Bomberman
Flight of the Amazon Queen



Worms Breakout
Yeti Sports

DEMÓK
Joint Operations / Painkiller #2 demó / Splinter Cell: Pandora Tomorrow / Söldner / Massive Assault / Spartan / X2: The Khaak Threat / Perimeter / Warlords Battlecry 3 / Beyond Divinity /

Syberia 2 / Colin McRae 04 MP / Manhattan Chase / Toca Race Driver 2 / Trackmania / Time of Defiance

RETRO DEMO / VIDEO
Oddworld: Abe's Exodus / Oddworld: Abe's Odyssee / Testdrive Offroad 1-3 / **Testdrive 4-6** / Dark Forces II / The Curse of Monkey

Island / Outlaws / X-wing vs. Tie Fighter

VIDEÓK
Dark Sector / Driv3r / Gorge Tour / Half Life 2 / **Manhunt** / Neuro / Stalker / Star Wars: Battlefront / True Crime / Chaos League / Sol-

diers / Superpower 2 / Bard's Tale / Everquest 2 / Matrix Online / Ryzom / World of Warcraft / Egyptian Prophecy / Euro 2004 Manager / FlatOut: Teaser / Lagsters

UTILITY
Antiy Ghostbuster / Audiomaestro / Codecpack - All in 1 / Compact Builder / CuteFTP Home 6 / DOSBox / DVD Shrink / Easy

Movie Splitter / Enterprise Architect / **Fantamorph** / Flashget / Gimp 2 / GroupMail Free / InfranView / Live / Memories on TV / mIRC / MP3

FAN FILMEK

Sohasem tudunk betelni a rajongói filmek ötletgazdag és persze provokatív ötleteivel, mostani számunkban is találhattok 3 csemegét, mely a Star Wars és a Matrix témakörét boncolgatja, természetesen a jül megszokott kicsit fanyar humorral.

CSAK NÁLUNK!

Troops (10 perc)
The Jedi Who Loved Me (20 perc)
Matrix: Regurgitated (8 perc)

Shield / Offline Explorer / PEST / TuneUP! / Video Fun Box / W.Blogger / Xara Menumaker

PATCH
Star Wars: Knights of the Old Republic 1.03 / LOTR: Return of the King 100->101 / Age of Wonders: Shadow... 1.3 / Enter The Matrix 1.2 / Universal Combat rc7 / Celtic Kings 1.16 / XIII 1.01 / X2 1.3 / Once Upon a Knight 11->12 / Civ3: Conquest... 1.22 Full / Call of Duty 1.3

CSAK NÁLUNK!

ÍGY KÉSZÜLT...

Talán a legérdekesebb műfaja a videoknak az így készült alkotások, melyek a játékípar rejtelmeibe kalauzolják el a gyanútlan DVD felhasználót.
Mostani számunkban is 2 igencsak ígéretes darab leledzik a korongon, mindenképpen érdemes megtekinteni őket.

UT 2004
World of Warcraft: Behind Scenes

TRAINER
Battle Mages / Battle Mages / Battlefield: Vietnam / Beyond Good and Evil / Chicago 1930 / Conan / Far Cry / Gangland / Lords of the Realm 3 / MVP Baseball 2004 / NBA Live 2004 / Prince of Persia / Sacred / Silent Hill 3 DVD / Singles / Spartan

DRIVER
ATI Radeon Catalyst 4.4 Windows 2000/XP / Nvidia nForce 56.72 Windows 2000/XP / Nvidia nForce 56.64 Windows 9x/ME / Nvidia nForce 56.64 Windows NT / VIA Envy24 Family Driver 3.02d Windows 98SE/NT/ME/2000/XP / Creative Sound Blaster Audigy 2/Audigy 2 ZS Driver Windows 98SE/Me/2000/XP / Realtek AC'97 WDM Driver (Windows 98/Me/2000/XP) A3.57

SHAREWARE
Around / Astral Tournament / Magic Seal / Ning Po Mahjongg / Call of Warlods / Lunar Colony / Realms of Magic / SimGangsters / There / Bloodfeast / Bubble-

shooter / **Bugix** / Dreamstars / Eagle Lander / Galactic Teddy / Goofy Soccer / Project Hugo / Snake / Starscape / Bontango / Gremlok / iSnooker

MODOK
Far Cry-válogatás / Battlefield: Vietnam-válogatás / BF1942: Pirates / Colin McRae Rally 04-válogatás / Massive Assult pályák / May Payne 2: RezzieMod / Mercedes World Racing-válogatás / UT2004: Onslaught Map Pack / Vietcong-térképek / Warcraft III pályák / Dungeon Siege: Elemental

HÁTTÉRKÉPEK
Beyond Divinity / Colin McRae

ÚTMUTATÓK

Új rovatunkban végigjátszásokat, guide-okat és sok hasznos tanácsot találhattok különféle játékokhoz. Íme a választék:

Breed végigjátszás / C&C: ZeroHour / Halo / Medieval Total War / Painkiller Tech FAQ / Sacred Guide / Sacred Quest Guide / Splinter Cell: Pandora Tomorrow / Siege of Avalon Guide / Simcity 4: Rush Hour / Transport Tycoon Deluxe Guide / UT2004: Onlsaught Map Pack Guide / UT2004 Tweak WebGuide

Rally 4 / Far Cry / Kill Bill 2 / Kill.Switch / Massive Assault / Painkiller / Siege of Avalon / SpaceBatt-

les.com / Splinter Cell: Pandora Tomorrow / Starsky és Hutch / Syberia 2 / Time of Defiance / Underworld / Alpine Racer 3 / Armed and Dangerous / Conan / Fairstrike / Getica / Hitman / James Bond 007 / MOHAA / Mortal Kombat / Neocontra / Spellforce / Stalker / The Hobbit / UT2004 / Warhammer 40K Whiplash

CSAK NÁLUNK!

ÖSSZEÁLLÍTÁSOK

Szokásunkhoz híven több nagy összeállítás is helyet kapott a DVD-n, lássuk is őket sorban:

Magyarítás Biblia
Összeszedtük az utolsó 1 év szinte összes magyarítását és elétek tárjuk most egy nem gyenge 367 megás válogatásban, mely több mint 150 játékhoz tartalmaz kiegészítést.

MOHAA-válogatás
Következő gyűjteményünk a MOHHA rajongóknak szól, 470 megában találhattok a DVD-n modokat, pályákat, utilkity-ket és egyéb hasznos dolgokat a játékhoz.

Far Cry modok
Mint égen a csillag úgy tündököl manapság a Far Cry az FPS-ek egén, így nem is csoda, ha nekiálltunk le gyűjtött-tünk nektek 23 multi pályát, 4 single küldetést és 5 remek modot a játékhoz.

Nokia Java játékok
A Nokia N-gage2 debütálása kapcsán ragadtattuk magunkat arra, hogy 8 ingyenes JAVA játékkal örvendeztessünk meg titeket.

FILMEK
Troops / The Jedi Who Loved Me / Matrix: Regurgitated / Így készült: UT 2004 / World of Warcraft: Behind Scenes / Nokia NGage-bemutató / Microsoft XNA / Doom II 14:41 / C64 tévéreklámok / Humoros videók

SCREENSAVEREK
3D Realistic Fireplace / Far Cry / Joint Operation / Starsky és Hutch / Underworld / UT2004

WINAMP SKINEK
Diablo 2 / Far Cry / Hitman / Manhunt / Max Payne 2 / GTA Vice City

RETRO
Ballistyx / BIP3D / Bombuzal / Bubbles 1 és Bubbles 2 / Cosmic Do! / Diceices / Dogfight / Lander / Nemesis / Nifty / Spydemise / TV Pong / Ultima IV / Vertasm

WEBKITEK
Battlefield: Vietnam / Beyond Divinity / Counter Strike: Condition Zero / Joint Operations / Settlers V / Splinter Cell: Pandora Tomorrow / Stalker / **Söldner** / Time of Defiance / Tribes

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

Jó napot kívánok.

A következő problémám lenne: küldöm csatolva a gépem „ürlapját" és az lenne a kérdésem mivel lehet a gond amiért pl.a BF.vietnam c. játék időnként kegyetlenül beszaggat! Akkor amikor sok karakter mozog egy időben a képen.De akkor 800x600 as felbontás mellett...
Én nem értek különösebben a géphez...

Segítségét előre is köszönöm:
Ripárszky Attila

Először próbáld meg visszavenni a játékban a részletességet, vagyis butítsd le kicsit a grafikát. Ha ez nem segít, megpróbálhatod a biosban az AGP aperture size méretét 64 MB-ról 128-ra állítani. Ha ez sem hoz megoldást, akkor csak hardwer csere segíthet. Sajnos a sok karakter megjelenítéséhez megfelelően gyors proci és erős videokártya kell. Az FX5600SE egy kissé butított változata az NVIDIA sorozatnak.
Megpróbálhatsz húzni egy segédprogrammal a kártyád memoria, és a grafikus processzora sebességén, de igazán nem fog segíteni.
A legjobb megoldás tehát egy jobb videokártya, és egy erősebb proci.

Clemi

Hello Attila!

Hmm.. Ahogy elnézem a géped konfigja megfelel annak, amit az EA ajánl.
Javaslom vegyél vissza a grafikai beállításokból (alacsonyabb textúra minőség, kisebb részletesség, stb), illetve csökkentsd a botok számát (már ha egyjátékos módban játszol). Én egy 2.4GHz-es P4-el nyomom, igaz, valamivel gyengébb kártyával, mint amilyen a Tiéd, és szintén hasonló problémákba ütköztem, ha sokan voltak körülöttem. Levettem a botok számát 32-ről 28-ra, ez nálam megoldotta a problémát.

Remélem, tudtam segíteni!

Üdv,

Thomas

Star Wars: Knights of the Old Republic

Bár már bő másfél éve veszem folyamatosan az újságot, most első alkalommal fordulok Hozzátok, de rögtön két problémával is.
Az első főleg Uniqnak szól, mert ő írta a Prince of Persia végigjátszását és ő segített a mostani számban is, de mindegy, ki segít, csak segítsen!!! Szóval: kb.83%-át csináltam meg a játéknak, de most elakadtam. Már ott voltam a homokóránál, csak a varázsló kivárazsolt onnét. Megvolt a vízcsarnok, most ébredek fel és nincs fegyverem!
Bemegyek az egyetlen teremig, ami tele van tükrökkel, de sehogy se tudtam úgy állítani őket, hogy jó legyen. Melyiket és hova kell állítani, hogy ki tudjam venni a kardom a tűzből???

A másik gondom a Star Wars: knights of the Old Republic-kal van. Volt egy nVidia GeForce 2 MX 400-as videókártyám, amivel egész jól futott.
Nemrég vettem egy Ati RADEON 9600-ost és most nem indul el. Illetve elindul, az introk tök jól bejönnek, de a menüben nincs kép, csak egy fekete képernyő. A zene szól és néha bevillan a háttér, de játszani nem tudok. Ilyenkor mi van?? Az újrakonfigurálást és a reinstall-t már próbáltam, de semmi haszna. Lécci segítsetek!!!

Még egyszer köszönöm!
Üdv: PetiPajti

Szia

A Star Wars KOTOR kérdésedre azt tudom neked válaszolni, hogy én egy RADEON 9600XT kártyával játszom, és tökéletesen működik, minden látványelem a lehető legjobb. A problémádra a megoldás, a legújabb ATI catalist meghajtó beszerzése és telepítése lehet az ati honlapjáról, illetve a DirectX 9 telepítése. Ezek után a megjelenítéssel nem lehet problémád. Ha mégis, akkor a meghajtó program telepítése után installáld újra a játékot, és engedd meg neki, hogy feltegye ő a DirectX 9-et.

Sok sikert: Clemi

Battlefield Vietnam

Syberia

Hy Games!

Egy nagy gonddal fordulok hozzátok! Elakadtam a Syberia nevű játékban!

1. Felszálltam a vonatra a robottal. Vettem jegyet. Lepecsételve odaadtam a robotnak azt a papírt, amely a vonat indulásához kell. Leraktam a poggyásztartóra azt a két fémhengert. Az állványra is leraktam azt a zenegépet, amit a fémhengerekkel tudok bekapcsolni. De a robot még mindig azt mondja, hogy rakjak le két fontos dolgot a poggyásztartóra. Mi ez,és honnan tudom megszerezni?

2. Hogyan tudok rajzolni Momonak mamutot?

Előre is megköszönöm a segítséget:

Balázs

U.i.:Mikor jelenik meg a Syberia 2.?

Szia Balázs!
1. Ez a poggyásztartó-dolog homályos, csak nem valami gázos magyarítással nyomod a játékot? A lényeg: az asztalon lévő tartóra kell egy mamut-szobor, amit Momo segítségével fogsz megtalálni, ha rajzolsz neki mamutot...

2. Hát ez az... A padlás túlfelén van egy sötét sarok, itt egy zsinór, amit meghúzol, felkapcsolódik a lámpa. Ezután még told fel a fényerőt is a monitoron, mert kicsit aljas a feladvány, ugyanis az egyik gerendába be van vésve egy mamut-ábra. Erre kell rányomni a papírt, majd használni rajta a ceruzát (mindkettőt Momótól kapod).

A Syberia 2 már megjelent, kapható!

Jó kalandozást!

}{redenc

Mafia

Szevasztok!

Segítségeteket kérném a Mafiához. Két kérdést tennék fel amire remélem, hogy tőletek választ kapok rá. Mindkettő a Szabad Út-tal kapcsolatos.

Első: Hogy lehet elérni a Szabad Út Extrém-et?

Második: A Szabad Útban hol van Sárga Pepe fegyverboltja? Mert hogy a térkép nem jelöli az fiksz!!!!

Ha tudtok segítsetek légyci!
Az újságotok nagyon baba skacok.

Üdvözlettel: Ziro

Szia!

Nekem is van kérdésem: valami magyarított verzióval nyomulsz? Mert nagyon gáz a fordítás...
A Free Ride „szabad autózást" jelent ugyanis. De nem ez a lényeg.
1.: A Free Ride Extreme a játék végignyomása után indítható.

2.: Ha végigvitted a játékot, tudnod kell, hol van Yellow Pete (és nem Pepe!) fegyverboltja, ugyanis a 19-04-es küldetésben, a bankrablás előtt el kell menned oda.

De imhol egy itiner:

A magasvasúttal menj a New Hoboken állomáshoz. Amint leértél a járdára, hátra arc. Indulj el egyenesen, át az úton, és vágj át a kis átjárón. Fordulj balra, és máris meglátod a Twister mozit, a sarkánál balra át, dörömbölj be a vasajtón.

A játékhoz teljes guide jelent meg 2003/3-as számunk mellékleteként, térképpel és az összes játékmód leírásával, érdeklődj a szerkesztőségnél, talán van még belőle példány.

Jó maffiázást:

}{redenc

Kedves Pc.Games ! Légyszi írjátok meg hogyan kell a király vissza térben átvinni a Minas Tirith című pályát!

Köszi,
Ricky

Szia Ricky!

Ne haragudj, de elég nehéz feladatot adtál, ez ugyanis egy több részes pálya. Feltételezem, az első felében akadtál el, a várelfoglalásos mókában. A játékhoz teljes végigjátszás jelent meg a Play Zone 2004/1 számában, a playzone@playzone.hu címen utánrendelhető. Beidézem a teljes ide vonatkozó részt, ha elfér...

A jobb felső sarokban látod a "lerohanásjelzőt", ha ez betelik, elkezd villogni, kis idő múlva pedig vége a játéknak. Fent középen látod a stilizált térképet, te a kis kiugró rész közepéről indulsz, ahol megjelenik egy piros pötty, az létra, oda kell rohanni, és a fizikai támadás gombjával el kell rúgnod azt. A csáklyáknál az akciógombbal lejutsz a párkányra, itt könnyebben tudsz rohangálni.
Jó idő múlva jön egy animáció, ostromtorony érkezik. A kiinduló-pontodtól balra, attól nem messze, picit hátrafelé találsz egy lépcsősort, fuss fel, majd kerülj a középen lévő katapult mögé, a kék körben akció, majd még egy (nyomogasd folyamatosan!). A második lövés után rohanj le a lépcsőn, és irány jobbra, közben rugdald a létrákat.
A jobbszélen érkezik egy újabb torony, a távolsági támadással (legjobb feltöltve) kapd szét. Ezután ismét vissza a toronyba (rugdosva), egy lövés a katapulttal, majd távolsági támadással szedd le a szárnyas nazgúlt, ha lezuhan a kastélyra, rohanj le, ismét jobbra.
Újabb torony jön. Ha nem voltál elég fürge, kőomladék állja utadat, mássz le a párkányra, majd fel a másik oldalon. Rugdosva irány a jobbszél, távolsági támadással ezt is döntsd le. Most lehet megnyugodni!
A moziban barlangi trollok döngetik a főkaput. Gyűjts némi XP-t, rögtön a sarkon (ahol visszamászol a kötélről) újabb torony, fent szokott lenni ajándék. Lejövet találsz egy lejáratot, melyet két legény őriz, rohanj le, és fuss a többiekkel, az udvarra.

Jó ork-irtást!

}{redenc

Lord of the Rings: The Return of the King

A NYEREMÉNYJÁTÉKOK NYERTESEI PC.GAMES 2004/3-4

Képkitaláló játék
Szekeres József, Győr -
Pokoli szomszédok 2
Kozma Ferenc, Csongrád - UT2004

Universal Combat
Ifj. Meszes László, Bátonyterenye
Schkechtné Kósi Ildikó, Pápa
Asztalos Gábor, Budapest

Afrika Korps vs Desert Rats
Tóth György, Győr
Baranyi Attila, Budapest
Budai Tamás, Budapest

Antant
Mezei Sándor, Debrecen
Kéri István, Budakeszi
Kiss Gábor, Budapest

Tortuga
Nagy László, Budapest
Kovács Angéla, Budapest
Fehér Zoltán, Debrecen

Railroad Pioneer
Tóth Balázs, Salgótarján
Hanich Ferenc, Balatonlelle
Német Attila, Budapest

Far Cry
Seres Gyula, Tiszaföldvár
Kovács Zsolt, Budapest
Pataki Tamás, Nyíregyháza

Design Center
Varga Gábor

Sacred

Az a helyzet hogy elakadtam a Sacred-ben.
Sz'al ott tartok hogy egy haldokló katonának kell vizet vinni, és nem tudom hogy hogy kell! Szaladgáltam össze-vissza a csávót nem t'om elvinni a vízhez, és a vizet se a sráchoz.

Lécci segítsetek!!!
Ricsi

Szia Ricsi!

Ez egy fogós, ravasz kérdés!

Alapeset: indulj el délre (S), elérsz egy kis ázishoz, ahol találsz egy kis tavat. Ennek északi (N) oldalán kell lennie egy palacknak tele vízzel, ezt kell elvinni a katonához.

ÁMDE! Előfordul, hogy nem jelenik meg a palack, ha igaz, ezt a legújabb, 1.5 patch orvosolja. Ha nem találod, van persze megoldás: a '~' gombbal (vagy a 0-val, nyelvi beállítástól függően) nyisd meg a konzolt, és írd be: wasser, ekkor megjelenik a tárgy! Sajnos egy-két ilyen bug előfordul az egyébként kiváló játékban.

További jó hentelést!

}{redenc

BIOS törlés

Hello!

Baka Gábor vagyok. A segítségeteket szeretném kérni. A probléma az, hogy a BIOS-om le van kódolva. A BIOS-om fajtája Award vagy Phoenix. Az alaplapom neve pedig Shuttle AV49N. Olvastam, hogy ahány betűs a kód, annyi csillagot kell beírni, és a gép elfogadja a kódot.Ez sajnos nem jött be. Vannak még további kódok, amelyek úgyszintén nem jöttek be:

Award BIOS:
AWARD_SW j262 HLT SER SKY_FOX BIOSTAR ALFAROME j256 AWARD?SW stb.

AMI BIOS:
AMI BIOS PASSWORD HEWITT RAND AMI?SW AMI_SW stb.

PHOENIX BIOS:
phoenix

Hallottam olyan módszert is, hogy ki kell húzni a BIOS-t az alaplapból, átrakom egy másik helyre, majd vissza és a kód ki lesz törölve. Csak sajnos régen hallottam, és már elfelejtettem.

Szóval, adjatok tanácsot.
Előre is kösz szépen!
Gábor

Szia

Azt nem tudom, a BIOS-t hogy lehetne kihúzni egy alaplapból (lol), de próbáld esetleg resetelni.
Ez általában egy szimpla jumper pozícióváltásával (1-ből 2-be, vagy fordítva) lehetséges, de ha nem találod - mert mondjuk már nincs meg az alaplap leírása -, akkor az is jó módszer (bár nem olyan elegáns), ha a nagy gombelemet (ami a BIOS áramellátását adja) kiveszed, majd visszarakod.
Ha valamelyik módszert alkalmaztad, a BIOS nem fog jelszót kérni (csak ha újra beállítod), viszont minden beállítás újra az alaplap default értéke szerinti állapotba fog kerülni.

Bídzsí

Szia

Nem vagy egyedül a problémáddal, mármint a BIOS elfelejtett jelszavával. A probléma megoldására sokféle út létezik. Az egyik legegyszerűbb, legalábbis akkor, ha csupán a setup részbe nem tudsz belépni a jelszó hiányában, a direkt kódolás. Ehhez a következőket kell tenned.
Bootolj be bármilyen indító lemezről, és ezután a következő kódokat írd be a promt után:

DEBUG nyomd meg az <ENTER>-t
-o 70 2e nyomd meg az <ENTER>-t
-o 71 ff nyomd meg az <ENTER>-t
-q hit nyomd meg az <ENTER>-t
exit nyomd meg az <ENTER>-t

Ezzel kikapcsoltad a BIOS jelszót, és resetelted a BIOS-t alap beállításokra. AWARD V6.00PC biosnál nekem működött.

A gond akkor van, ha nem lehet floppy-ról bootolni.

Ekkor lehet megpróbálni, kivenni az elemet az alaplapból, jumperrel resetelni a BIOS-t, illetve a bátrabbak még a BIOS chip megfelelő lábainak a rövidre zárásától sem riadnak vissza, amihez chip típusonként megtalálható az útmutatás a *http://www.ElfQrin.com/docs/biospw.html* címen.

Sok sikert:

Clemi

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Sziasztok! Hát nem tudom ki mennyire vette komolyan a múltkori wellness tanácsokat, ez a levelekből majd úgyis ki fog derülni, mi mindenesetre úgy kollektíven híztunk meg és növekedtünk vagy 132 oldalasra. Ennyit a diétázásról, azért remélem, hogy így teltkarcsúan is tetszeni fogunk Nektek, legalább lesz rajtunk mit fogni *(Ugye a lapról beszélsz? - Bear)*. Azért nem csak lakomáztunk az eltelt időben, hanem leveleket is fogadtunk, volt levéltermés bőven bár kicsit kaotikus. Voltak szorgalmas olvasók, akik több néven több levelet is írtak. Következzenek most szépen érkezési sorrendben a levelek.

Hello Sir Thelen!

meny a jó büdös francba és az újságotok egy rakás szar

Fa Jankó

Hello Sir Thelen!

Még most is csak azt mondom,hogy jó szar az újság!Lehet hogy meesélte haverom,hogy a helyi lapba megírom minden héten valamilyen újság kritikályát.Nos a tiétek elég szart kapott!Kb. a 3/4-e nem veszi már az újságot azoknak aki ette!(bocs vette:))De most újra vettem egy számot,és hiányolom a kódokat és a bakivadászatot! Ezzel Lego alias Obi-Wan is így van!Mondta,hogy azt rakod az újságba,amit írtam.Kérlek TÉGED ezt rakd be,ne azt,mert akkor szegényt leégetem,hogy a nevébe írtam levelet!Na hello:
mike

Na ez a két levél most így jött egymás után, egyazon e-mail címről tehát valószínűleg ugyanaz a tollnok követte is el azért válaszolok is egyben. Jó, hogy írod, hogy szoktál kritikákat írni egy helyi lapban *(kis butus, ő a lap kritikályát írja meg, az egy teljesen más műfaj, közel áll a kritikályhához, ami majdnem olyan mint a cserépkályha - Bear)*, mert az első leveledből nem derült ki, hogy kritika, csak max annyi, hogy nekünk egész jó az anyagcserénk, ha kéthavonta ennyit tudunk csinálni mindenféle barnaságot *(most mindjárt az jön, hogy medvét - Bear)*. Egyébként szerintem az egész-újság kérdését az anyagcsere-oldaláról közelíted meg, ami alapvetően hibás egy főképpen számítástechnikával és csak kevésbé gasztronómiával foglalkozó lap esetében *(és nem... - Bear)*. Gondolom nem szántál elég időt az elkészítésre, vagy csak simán nem tudsz főzni és azért nem ízlett a lap. Ha másokat is megkínáltál a főztöddel és 3/4 részük már nem szívesen ette azért ne minket okolj, csak magadra vess *(persze szerencse, hogy az 1/4 elhagyott olvasó helyett újabb 1/2 érkezett, akik viszont elégedettek - Bear)*. Egyébként is az újság csak friss salátával és roqfortos szósszal adja ki az igazi ízét, tehát aki nem így akarja fogyasztani, az inkább csak olvasgassa.

Szia Sir Thelen!

Hú,most lett vége a jódli versenynek és szomorú vagyok,mert csak 4. lettem de mondjuk a 15-ből.Nos azért írok hogy megkérdezzem: miért 2 havonta jelentek meg? Kevés a papír? Na mindegy. Ja és miért nincs kód? És a bakivadászatot is hiányolom!Ezt feltétlenül tedd be a levelezésbe,mert szeretném tudni az okot! Viszlát:

Fa Jankó

Hello! Most akkor Te ki vagy? Ezt most nem úgy írtam, hanem úgy, hogy tényleg ki vagy mert Fa Jancsi már nem először ír ide, csak aztán mike-nak hívták és most meg megint a Fa jön és ráadásul a kultúra tök más szinten van meg még jódlizik is, kakinak nyoma se, szóval már összekavarodtam én teljesen *(így van ez - fiatalság, bolondság - Bear)*. Azért minden kérdésedet továbbítom a szakértőknek és talán meg lehetne egyeznünk ha esetleg küldenél egy demó kazettát a jódlizásról. Ez már régi álmunk. Magunk is szoktunk jódlizni, na nem úgy mint a stüszivadászok az Alpokban, hanem csak olyan keletiesen néhány tízemeletes ház között a lakótelepen.

Csokoládés káposztás töltött paprikás kolompéros jo reggelt somloival dusitva!

Hihtetlen hogy mik történnek az emberrel, de csak megesett: e levelem utolso reményként küldöm a Pocsajöcsögétől 1000 km-re eső falu nagybecsü teleházából. Szal: Én mint a magyarok igen nagyra értékelt egyik fővezére, nevezett KecskefülOnd (nem röhög) ismét megfogadtam tanácsod és néhány kedves vezértársammal köztük ÜlöbikaKonddal (leht röhögni) meglátogattuk a völgyzugolyi Elrond(ito) doki wellness paradicsomát. Egy fantasztis hetet töltöttünk el a tünde lyányok minden(t) (igényt) kielégítő kezei közt. Már arra gondoltunk hogy fenébe a magyarokkal örökre ott maradunk de egy átbulizott, kumiszt iszogató éccaka után másnapra virradóan se só se beséd mindenki felszívódott. Az orkok hiánya nem volt gond, sőt az elfek sem hiányoztak, de a tündék!:(Igy hát elindulánk nagyérdemű megkeresésére de egy hónap után sincs nyom ugyhogy mivel ez egy tanácsadó rovat és te mindig oly jo(?)tanácsokkal látsz el kérlek segits, te vagy az utolsó reménye eme kis csapatnak, ha nem segitesz nem is tdom mit teszünk stbstb. Köszönettel egy 11 éves menstruáló és szerelmes lányka- na jo azért nem:the only one: Kecskefülvakaró

Én ezt már megint nem értem. Na jó, a kolompérig még tiszta a dolog, tán a somlóit is megemésztem. Tehát ott van hét vezér Pocsajöcsögétől mintegy 1000 kmre a teleházban, ami régebben Elrond háza volt és wellness-center. Plusz veletek van egy 11 éves lány aki menstruál, ami a mai rohanó világban már meg sem lep. De most ez a lány akkor a hét vezérből melyik? Vagy egyáltalán mit keres ott és egyáltalán lány-e? Mert hát ugye ahogy régebben egy hasonló nevű rovatban megjelent egy levél amiben egy 13 éves fiú panaszkodott arra, hogy még nem jött meg neki...szóval már mindent el tudok képzelni *(én pedig még hozzáfűzni sem tudok ehhez semmit - Bear)*. Tehát ott vagytok és még a magyarok eszetekbe se jutnak csak azok a tünde csajszik gyömöszkélnek benneteket naphosszat, ne adj isten vica versa. Nos ezek után el is hiszem, hogy az orkok nem hiányoztak (hát még a gyömöszkölésük, ugye :). Bölcs tanácsomat már csak két hónap múlva tehetitek magatokévá (lehet, hogy a tündéket hamarabb sikerül) mert sajna eljött e havi főellenségünk: a lap alja.

De előtte egy ígéretemnek kell eleget tennem. Szóval: van egy kis induló fórum a pc.games.hu weboldalon, ahol lehet mindenfélét irkálni PC.GAMES témában + egy pár más témában is (pl. retro gépek, filmek stb.) + még lehet szavazni is, tehát nagyon interaktív dolog sőt a társaság is jó. Ide várunk mindenkit nagy szeretettel, hogy még jobb lehessen a társaság és könnyebb legyen kibírni a két hónapot egymás nélkül. Ezekkel az érzelmes szavakkal búcsúzom most, gyertek fórumozni és ne feledjétek: járjatok élen a humán reprodukcióban!

Sir Thelen

BEAR BOXA

Kedves szőrnélküli barátom unszolására következzen most a rövid sztori Bear és a számítógép kapcsolatáról. Történt, hogy még a szakközépiskolába csoda masinák érkeztek, melyek HTZ1080 névre hallgattak és rendkívül sok mindenre nem lehetett őket használni. No már most én kategorikusan kijelentettem, hogy ez hülyeség, és előbb fogok beállni katonának (ez azért elmaradt szerencsére), mint hogy én leüljek a vihogó lányok közé pötyögni. Így is maradt ez vagy két évig, aztán érkezett kölcsönbe egy ZX81 a maga 1 kbyte memóriájával (tök jó volt nézni fél méterről egy 68 centis tévén). Innentől fogva már csak kilobájtok, megabájtok és persze sok év választ el a mai napig, no meg persze sok elfogyasztott és megismert Commodore +4 és Amiga. Hát így.

HU-MOR-ZSÁK

Számítástechnika

- Mi az abszolút rossz kijelentés a Microsoftnál?
- ???
- „Majd ha fagy!"

Ha...

- olyan tetoválást csináltatsz, amelyen ez áll: „Ennek a testnek a nézegetéséhez a Netscape Communicator 4.5, vagy annál újabb böngésző ajánlott"
- gyerekeidnek az Eudora, Mozilla, Amazon, vagy Dotcom nevet adod
- az internet csatlakozást megszakítva rettentő ürességérzés fog el, mintha a kedvesedet húztad volna ki a konnektorból
- a számítógépeddel az öledben töltöd a repülőutad java részét, gyerekeidet pedig a csomagtartóba teszed
- úgy döntesz, hogy egy-két évvel meghosszabbítod tanulmányaidat az ingyenes internet használat miatt
- röhögő görcsöt kapsz, ha valaki 28.8-as modemmel internetezik
- hagyományos (csigapostán küldött) leveleidben is előszeretettel használsz smiley-kat [:-)]
- a számítógéped összeomlik. Már két órája nem tudtál felkapcsolódni a szerverre. Erősen izzadsz és enyhén rángatódzik az arcod. Telefonon tárcsázod az internetes behívószámot és megpróbálod szájjal imitálni a modem hangját.... és sikerül
- azon veszed észre magad, hogy bármilyen szövegszerkesztés közben is minden pont után automatikusan „com" -ot, vagy „hu"-t írsz
- bemutatkozáskor a neved helyett az e-mail címedet dünnyögöd
- valamennyi barátodnak @ szerepel a nevében
- a macskádnak saját honlapja van
- ha leveleid ellenőrzésekor kiderül, hogy nincs új üzenet, azonnal megnyomod az „Új üzenetek" gombot
- csomagban kézbesítik a telefonszámládat, mert levélként nem fér ne be a postaládádba
- nem vagy tisztában legközelebbi barátaid nemével. A becenevükből nem derül ki, te meg nem akartad ezzel háborgatni őket
- mielőtt elmosolyodnál, oldalra döntöd a fejed.

... akkor te valószínűleg netfüggő vagy!

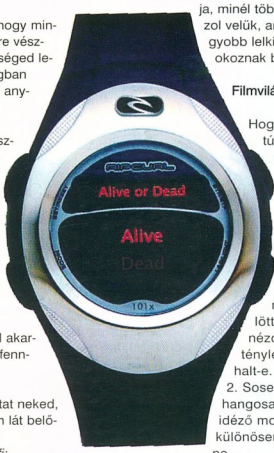
- Mit csinál az internetező rab a börtönben?
- ???
- Letölti a büntetését!

Informatika szerint a nők és férfiak:

Vírus - nő:
Észre sem veszed, és beköltözött a lakásodba, mindent kisajátít.
Internet - nő:
Fizetned kell, hogy hozzáférjél.
Szerver - férfi:
Mindig foglalt, amikor szükséged van rá.
Windows - férfi:
Tudod, hogy teli van hibákkal, de nem tudsz nélküle élni.
Powerpoint - férfi:
Arra jó, hogy bemutasd másoknak, de önmagában nem érték.
Excel - nő:
Azt mondják, hogy mindenfélére jó, de te csak az alapműveletekre használod.
Word - nő:
Mindig van egy meglepetése számodra és nincs olyan ember a világon, aki megértené.
DOS - férfi:
Valaha mindenkié volt, de most senkinek sem kell.
Backup - nő:
Azt hiszed róla, hogy minden ott van, amire vészhelyzetben szükséged lehet, de a valóságban messze nem tud annyit nyújtani.
Scandisk - nő:
Tudjuk, hogy hasznos, és csak segíteni akar, de valójában senki sem tudja, hogy mit csinál!
Képernyővédő - nő:
Semmire sem jó, de szórakoztat.
Infravörös - nő:
Érintkezés nélkül akarja a kapcsolatot fenntartani.
Képernyő - nő:
Mindent megmutat neked, de ő semmit sem lát belőled.
Billentyűzet - férfi:
Minden funkcióhoz más-más parancs/parancs kombináció szükséges, de kitanulható, és többnyire jól működik.
Modem - férfi:
Jó kapcsolatteremtő, de előbb-utóbb megszakad a kapcsolat.
RAM - nő:
Amint megszakad a kapcsolat, azonnal mindent elfelejt.

Merevlemez - férfi:
Mindenre mindig emlékszik.
Egér - nő:
Csak akkor működik, ha lökdösöd.
Multimédia - férfi:
Tőle minden szép, de amikor ki kapcsolod, visszatér a totál unalom.
Felhasználó - nő:
Semmit sem csinál jól, és állandóan kérdéseket tesz fel, és meg akarja érteni a dolgot, és nem érti, és...
E-mail - nő:
A hülyeségeivel mindenkinél megfordul, a fontos dolgokat meg nem közli.
Számítógép - férfi és nő:
Az előzőek tökéletlen kombinációja, minél többet dolgozol velük, annál nagyobb lelki károkat okoznak benned.

Filmvilág



Hogyan élheted túl egy horrorfilm egyik mellékszereplőjét?

1. Ha úgy tűnik, hogy a szörny megdöglött, sose nézd meg, tényleg meghalt-e.
2. Sose olvass fel hangosan démonidéző mondókát, különösen viccből ne.
3. Sose menj le a pincébe, ha elment a villany.
4. Sose fogadj el meghívást ismeretlenektől, főként, ha valami Isten háta mögötti helyen laknak.
5. Alapszabály: sose oldj meg olyan rejtvényt, ami kinyithatja a Pokol kapuját.
6. Ha valami szokatlant hallasz, amiről kiderül, hogy csak a macska volt, azonnal menekülj.
7. Ha a tárgyak maguktól kezdenek mozogni, hagyd ott az egészet.
8. Ha egy kihalt várost találsz, tekintsd intő jelnek és menekülj onnan.
9. Sose kísérletezz klónozási technológiákkal.
10. Ha az éjszaka közepén kifogy a kocsidból a benzin, ne menj be a lakatlannak tűnő házba telefonálni.
11. Óvakodj az olyan idegenektől, akiknél láncfűrész, bozótvágó olló, szögbelövő pisztoly vagy hasonló eszköz van.

JÁTÉKSZELVÉNYEK

AGANIST ROME NYEREMÉNYJÁTÉK

COLIN MCRAE 04 NYEREMÉNYJÁTÉK

HITMAN 3 NYEREMÉNYJÁTÉK

PAINKILLER NYEREMÉNYJÁTÉK

TOCA RACE D. 2 NYEREMÉNYJÁTÉK

UNREAL T. 2004 NYEREMÉNYJÁTÉK

14 GIGÁS DVD-VEL!

INFO MEGJELENÉS: 2004 JÚLIUS 2.

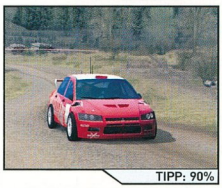
PC.GAMES ELŐZETES

Thief: Deadly Shadows

TIPP: 96%

Garreth a mester tolvaj a szakmáját a legmagasabb fokon úzi, már hosszú évek óta. Láthatatlan emberként közlekedik, bárhova bejut, és amit elvesz a gazdagoktól, nos... azt leginkább megtartja. Napról-napra él, de úgy tűnik, hogy legendás szerencséje kezdi elhagyni. Közeledik a Sötét Kor, és az eddigi magányos farkasnak szövetségesekre lesz szüksége. Te lehetsz az egyik...

Richard Burns Rally



TIPP: 90%

Újabb versenyző jelenik meg a mostanában kissé gyengélkedő rally kategóriában. Richard Burns és Robert Reid folyamatosan együttműködött a fejlesztőkkel, hogy elkészülhessen az eddigi legvalóságosabb vezetési élményt nyújtó rally szimulátor. A játék kezdetén a legjobbaktól tanulhatjuk majd meg az összes fontos trükköt és technikát, hogy felkészülhessünk a kőkemény küzdelemre!

Codename: Panzers

TIPP: 92%

A Codename: Panzers a nagy világégés időszakában játszódó stratégiai program, melynek során a világháború korai éveit német mundérba öltözve élhetjük át, majd a szovjet seregeket vezényelve megtapasztalhatjuk a sztálingrádi fordulatot, és az utat egészen a győzelemig. A S.W.I.N.E fejlesztőinek legújabb játéka gőzerővel készül, következő számunkban megtaláljátok hadi tudósításunkat.

INFO GÉPIGÉNY: PENTIUM 166 MHZ, 32 MB RAM, SVGA 2 MB RAM

MAGYAR NYELVEN!

A világ háromszáz éven át aggódva figyelte a horizontot, és csak reménykedni tudott, hogy nem bukkannak fel... Nevük háromszáz éven át egyet jelentett az erővel, a kegyetlenséggel és a pusztítással... Hajóik háromszáz éven át járták a tengereket, és foszogatták a tengerparti településeket, csak hogy kielégíthessék csillapíthatatlan hódítási vágyukat, és kincséhségüket. Mit éreztek a Vikingek? Mi hajtotta őket a messzi vidékekre?

Itt az ideje, hogy megtapasztald a hódítás örömét, ennek a teljesen magyar nyelvű stratégiai játéknak a segítségével! A játék során vikingek hadait irányíthatjuk, részt vehetünk a hódításokban, leigázhatjuk az óriások, elfek, trollok lakta vidékeket, és felépíthetjük saját birodalmunkat is. Szövetségeket köthetsz, kereskedhetsz, vagy uralkodhatsz.

Csak rajtad áll!

SAGA: A VIKINGEK HARAGJA

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Tóth Tibor (Uniq), Paczona Zoltán (Chilly), Gáspár András (Skald)
DVD szerkesztő: Michaleczky Péter
Korrektor: Jeles Attila
Tördelőszerkesztő: Gyöngy Viktor
Lapreferens: Boruzs Krisztina

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21.
Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel:
Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára
1198 Ft (sima), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
12 db: 11.990 Ft, 6 db: 5.990 Ft (CD-vel)
12 db: 22.200 Ft, 6 db: 9.990 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás:
Gutenberg Press
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetésekért a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

04™

colin mcrae rally

Az új etalon.

XBOX PC DVD automex MULTIMÉDIA

Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a
www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
1072 Bp., Nagydiófa u. 19., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
www.automex.hu - info@automex.hu

Codemasters®

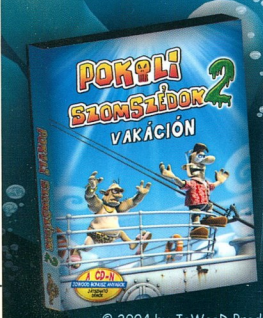
GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.co.uk/colinmcrae04

© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 04"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. Official Licensed Product, Ford Motor Company. Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner VOLKSWAGEN AG. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

POKOLI SZOMSZÉDOK 2

Édes a bosszú íze



PC CD

JoWooD Productions

© 2004 by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria Developed by JoWooD Vienna. All rights reserved.